
ВИДЕО-АСС
Dendy
НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
ISSN 0204-3335
18/1*95
FUN CLUB
ИТОГИ КОНКУРСА
CHESS MASTER
Eek! The Cat
Roar of the Beast
Pink Panther Goes to Hollywood
RAMBO
Ninja Dragon Sword 3
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
Operation Wolf

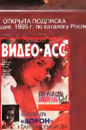
ВИДЕО-АСС



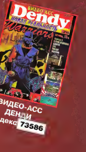
ОТКРЫТА ПОДПИСКА
на II полугодие 1995 г. по каталогу Роспечати



ВИДЕО-АСС
ЭКСПРЕСС
индекс 73585



ВИДЕО-АСС
PREMIERE
индекс 73587



ВИДЕО-АСС
ДЕНДИ
индекс 73586

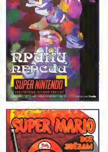
САМЫЕ ЛУЧШИЕ ЖУРНАЛЫ О КИНО, ВИДЕО И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ВАМ ДОСТАВИТ РОСПЕЧАТЬ:
-ВСЕГДА В КИОСКАХ
-НА ДОМ ПО ПОДПИСКЕ!

Игры для Super Nintendo™ «заговорили» по-русски!

















Только в торговой сети Dendy® вы, купив одну из этих игр, бесплатно получите ее описание на русском языке.
Фирма Dendy® продолжает «русификацию» игр для Super Nintendo™!



СОДЕРЖАНИЕ

Новости от Dendy®
Бестселлеры Dendy®

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

FUN CLUB

8 бит

16 бит Мегадрайв 2

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

16 бит
Супер Нинтендо

РИНГ

Комикс

Нет проблем

Магазин in Magazine

В оформлении номера использованы материалы, предоставленные на лицензионной основе Издательскому дому «Видео-Асс» издательской группой «Hachette Filipacchi Presse» из принадлежащих ей журналов «Joystick», «Joypad», «Video7» и «PREMIERE»

Как?! Вы еще не знаете о появлении в продаже журнала «Видео-Асс» Dendy №18/2?! Тогда мы вас об этом предупреждаем (и не говорите, что вы не слышали). Он вышел, этот номер, до отказа забитый секретами и решениями ваших любимых игр. Купите – не пропустите! А чтобы вы уж точно ничего не перепутали – вот его обложка.



GAME BOY™

В любом месте
В любое время
Всегда готов к игре!

Шутки в сторону. Читая эти строки, ты делаешь первый шаг к тому, чтобы проводить свободное время увлекательней и с бо́льшим кайфом. Как?
Тебе поможет в этом *GAME BOY*™ !

ВСЕ РАВНО, КОГДА И ГДЕ — *GAME BOY*™ ВСЕГДА ГОТОВ К ИГРЕ!

«Громкие слова», — подумают некоторые. Тогда пусть поймают нас на слове!
Сейчас ты стоишь себе в забитом до отказа вагоне метро и читаешь газету или учебник. Скука!..
А вот если бы в руках появился ***GAME BOY*** ™ , ты запросто смог бы:

- *Во время игры в теннис разгромить самого Бориса Беккера!*
- *Установить новый рекорд круга в гонках Формула 1!*
- *Поиграть в любимый Тетрис!*

Остались сомнения?
Тогда на зависть друзьям, соседям и одноклассникам:

- *Проверь свою стратегию в шахматной игре Chessmaster*™ *(16 степеней трудности)!*
- *Победи врагов на пути к цели в Super Mario Land*™*!*
- *Разберись с Mario & Yoshi*™ *в хаотичном Power-Puzzle!*

Словом, просто попробуйте разок *GAME BOY*™ — в наших магазинах или у одного из друзей.
***GAME BOY*™ НИКОГДА НЕ НАДОЕСТ!**

***GAME BOY*™** независим от сети и телевизора, работает на 4-х батарейках.

В нем есть все: экран на жидких кристаллах, панель управления, регуляторы контрастности изображения и громкости звука!

***GAME BOY*™**

- позволяет легко менять игровой картридж
- свободно умещается в сумке, портфеле или кармане куртки
- производится только в Японии
- суперпопулярен у молодежи США и Германии — в 1994 году в этих странах продано 26 млн. штук

фирменная гарантия **Dendy**® — 6 месяцев

GAME BOY™ —



ВСЕГДА С ТОБОЙ!

Новости от Dendy®

Мы рады, что введенные с 12-го номера рубрики «Новости» и «Бестселлеры от Dendy®», прижились на страницах нашего журнала и пользуются популярностью. Сегодня мы публикуем первый тематический выпуск. Он целиком составлен из спортивных, а точнее баскетбольных и околобаскетбольных игр. В дальнейшем планируется делать выпуски, посвященные симуляторам, боевикам, играм-приключениям. Нам интересно знать, какой эту рубрику хотели бы видеть вы сами. Возможно, стоит увеличить количество игр, сократив их описание до краткого анонса. Или наоборот, оставить одну-две игры с более или менее подробным описанием, включающим самые горячие секреты. Пишите нам. Мы радуемся каждому письму, пришедшему в редакцию. Итак, сегодня в программе: звезды NBA на Super Nintendo™.



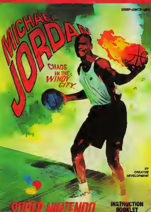
NBA JAM

Продолжая баскетбольную тематику, начатую на «Ринге» в прошлом номере, мы представляем самую, пожалуй, крутую баскетбольную игру столетия. Не удивительно, что эту игру считают визитной карточкой фирмы Acclaim —создателя этого баскетчуда. Как это программистам удалось столь точно отразить движения баскетболистов, ведь в их распоряжении всего лишь 16-разрядный процессор! Правда, увлекшись чудесами графики, создатели игры «забыли» о ряде правил баскетбола. Но это лишь придает игре остроту. Конечно, до страстей, кипящих в «Хоккейной лиге мутантов», дело не доходит, но швырнуть соперника на пол можно вполне смачно.

В турнире представлены все клубы NBA. На площадке от каждой команды присутствует всего лишь по два игрока, но каких! Каждый из них — суперзвезда и обладает своими уникальными приемами.

Дан свисток. Мяч подброшен в воздух, и начинаются четыре тайма красивых бросков, борьбы под щитом, блоков и перехватов. Но самое интересное — это JAM (для тех, кто не разбирается в американском сленге, объясним, что JAM — это когда мяч не бросают, а в прыжке «кладут» в корзину). JAM'ы в этой игре самые разные. Все хитроумные игровые варианты, которые вы когда-либо видели по телевизору в играх NBA, можно проделать и здесь. Самые зрелищные броски сопровождаются ревом трибун, вспышками фотоаппаратов и возгласами комментатора. А уж если удастся разбить баскетбольный щит, то осколки рассыпаются по всей площадке. Кайф!

Вашим партнером/противником может быть и компьютер, и второй игрок. Можно играть в одной команде и друг против друга. И то, и другое весьма интересно и увлекательно. Кстати, победу в этой игре приносят, в основном, трехочковые броски...



Майкл Джордан: Хаос в Городе Ветров

То, что создателем игры является фирма Electronic Arts, заранее обрекает любую игру на успех. А в сочетании со славным именем Майкла Джордана она просто обязана стать хитом.

Приходит как-то Майкл на тренировку. Хочет своим товарищам по команде, «Чикагским быкам», своим чернокожим братьям сказать традиционное для таких случаев приветствие — «HI!». Именно так. А команды-то и нет. (В дальнейшем выяснится, что команду похитил маленький маньяк с большой и совершенно безумной головой). Какая уж тут тренировка! Надо товарищей выручать. Вдруг в окно влетает баскетбольный мяч, а на нем записка: «Приходи ночью... в музей». И не просто в музей, а в египетскую его комнату. Пораскинул Майкл мозгами. Схожу, думает, узнаю, в чем дело. Ведь один баскетболист, пусть даже и такой великий, на баскетбольном поле не воин.

В египетской комнате есть потайная дверь, через которую Майкл попадает в параллельный мир, полный опасностей. В его арсенале нет ничего, кроме баскетбольного мяча. В борьбе помогают горячее желание спасти любимую команду, выйти в серию плей-офф и поесть любимых гамбургеров с луком.

Параллельный мир представляет собой платформенную игру, сделанную с использованием всей мощи Super Nintendo TM. На пути Майклу встречаются отвратительные зомби, именуемые в народе «зобухами», летучие мыши, огромные пауки, летающие глаза. Спасибо программистам, что оставили Майклу хотя бы баскетбольные корзины, Шакилу О'Нилу в своей игре приходится куда как хуже. С помощью баскетбольного мяча, который в процессе игры приобретает разные функции, становясь даже огненным, Майклу предстоит расправиться со всеми врагами. Сможете ли вы ему помочь?

ШАК ФУ

Чего только не случается в мире НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ TM. Мало того, что выпало на долю Майкла Джордана в Городе Ветров. Из Шакила О'Нила программисты сделали... уличного бойца. Как пелось в частушке: «В downtown не ходить — там могут запросто убить». Шак живет в США и русских народных поговорок не знает. Поэтому, будучи в Токио, полерся прямиком в центр города, который и является тем самым downtown'ом. Там, как водится, он встретил старого мастера восточных единоборств. Мастер, сами понимаете, глубокий старик. У него то ли склероз, то ли маразм. Забыл он, что Шак всего навсего баскетболист, а не каратист. Поначалу было тяжело, но потом Шак вспомнил, как разбивал баскетбольные щиты, и начал давать жару всем подряд. И понеслась череда боев до победного конца.

Если интересно узнать об этой игре побольше, обращайтесь к №16 «Видео-Асс» Dendy®.



Материалы рубрики подготовлены сотрудником фирмы Dendy® Олегом Давидовичем

Бестселеры Dendy®

Возвращение домой

«Недавно я прочитал в вашем журнале описание игры «The Lost Vikings» и решил придумать ее продолжение», — пишет

Сергей Л. из города Волжский Волгоградской области.

«Оказывается, — продолжает сочинять Сергей, — после победы над инопланетянами наши викинги не вернулись в родную деревню, а были похищены работорговцами и проданы в рабство в древний Египет». Там их загнали в огромную пирамиду, приковали к алтарю и решили принести в жертву богу Сету. Но в последний момент, когда нож жреца уже был готов вонзиться одному из героев между ребер, им удалось разорвать цепи и... начать игру!

Первое действие, естественно, состоит в разборке со жрецами-обидчиками. Это не очень сложно для столь крутых воинов, как викинги, хотя жрецам на подмогу приходят большеразмерные пауки и другая нечисть, традиционно обитающая в пирамидах. Затем, продвигаясь по запутанным лабиринтам, викинги натыкаются на гробницу с мумией колдуна, к счастью умершего за много тысяч лет до вашего, мужики, рождения. Однако дух этого ветерана сохранил до сих пор боевой пыл и в облике ужасного чудовища вступает с викингами в схватку. Загнав духа в его мумию, герои следуют дальше и натыкаются на столь богатый саркофаг, украшенный таким количеством драгоценностей, что даже у добропорядочных викингов сходу рождается идея незаметно стащить его и загнать на «черном» рынке. Но, увы, из него выскакивает нечто такое, что, по свидетельству автора, может привидеться только в бредовом сне шизофреника: мумия обезьяны с хвостом скорпиона, головой бегемота и при этом поразительно живучая. Но викинги справляются с этим глюком и, проплутав по лабиринтам, переходят во второй уровень игры, скромно определенной автором как «замечательная, удивительная, гениальная».

Второй уровень — Греция. И опять колдун с огромным количеством слуг и охранников. Викинги бродят по его дворцу, «хлопая» прислужников колдуна наряду с монстрами, рожденными его воспаленным рассудком и материализованными. Очистив дворец, бесстрашные герои переходят на следующий уровень — в Китай.

Хоть игра и «гениальная», но в Китае автор не предложил нам ничего оригинальнее восточных единоборств. Но зато на следующем уровне — в России — в ход идет весь псевдорусский «национальный» орнамент. Вначале вы идете по лесу, «кишащему медведями и мужиками с дубинами». Затем во дворце «стульями, скамейками и прочей мебелью» разгоняете княжескую дружину. И наконец, сам князь, «здоровенный мужик с не менее здоровенным топором». И лишь из России викинги ухитряются попасть в родную деревню, «захваченную какими-то непонятными субъектами с мечами и топорами». А вот и главный враг — «маленький мужчина с большими ушами и большим мечом, победив которого вы заканчиваете игру».

Конец письма вполне достоин места на «заборе», но мы решили не отрывать его от основного текста. «Я очень надеюсь получить хотя бы второй приз, так как играть мне больше не на чем, потому что моя «Сега» сломалась. Так что дайте мне приз, иначе я буду надоедать вам своими письмами с замечательными описаниями игр».

Пощади, Сергей! Вместе с Козьмой Прутковым просим тебя — дай отдохнуть «Фонтану».

Сокровища древнего города

«Когда-то давно существовала раса, мудрая и всемогущая. У нее были свои тайны, дошедшие до нас в виде легенд и преданий. Одна из них гласила, что тот, кто найдет древний город, станет богаче и могущественнее любого, когда-либо жившего на Земле. И вот нашелся храбрец, решивший отправиться в опасное путешествие. «Звали его Джек-попрыгун за то, что он прыгал выше всех, а уж бегал, вообще, быстрее ветра», — доводит до сведения наших читателей

Серафим Дробышев из города Ефремово Тульской области.

Джек-попрыгун, как-то путешествуя по прериям и развлекаясь перестрелками с индейцами, натыкается на карту древнего острова, где и находится потерянный город. Не мешкая, Джек отправляется в дорогу, прыг-скок, речку прошел, прыг да скок — на горы взобрался, прыг — за попутного кондора зацепился, а уж тот Джека прямо на нужный остров сбросил.

Далее Джек уже самостоятельно добирается до потухшего вулкана с потайной дверью, охраняемой вождем племени каннибалов. Вот туда-то вам и надо. По узкому проходу, отбиваясь от полчищ летучих мышей, Джек попадает в огромный грот и, вот те на, нос к носу сталкивается с огромным драконом. Но Джек не из пугливых. И правильно — бедняга-дракон накрепко прикован к стене цепью и очень хочет пить. Не пил, бедолага, пару тысячелетий. Сердобольный Джек проявляет человечность, поит дракона, потом расковывает (а, может, наоборот) и обзаводится транспортом. Дракон, современник древнего города, вмиг доставляет его к цели путешествия — сокровищнице, охраняемой, увы, злобным демоном. Увы — для демона, а Джек, загрузив верного дракона золотишком, благополучно покидает остров.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Green Peace

Цель игры, как и ассоциации «Green Peace» — спасти мир от загрязнения отходами промышленных изделий. Вот такую благородную задачу ставит перед собой (и решает в игре, по крайней мере)

москвич Константин Ситников.

Как и у всех порядочных игр, у нее есть начальная и конечная (финальная) заставки. В начале показывается наша загаженная планета и вы, юный борец за экологию.

В первую очередь, вы начинаете прозаическую уборку мусора. Это было бы не сложно, если бы не тонкие горы отходов, которые успешно накопило человечество. Затем, победив транспорт, который только к тому и тем, что загрязняет и отравляет, вы отправляетесь громить один из корней зла — автозавод. Борьба за экологию в этой игре — дело прибыльное. На деньги, полученные за разгром завода, в ближайшем магазине вы приобретаете нейтрализатор — универсальное средство, превращающее в пустое место не только отходы, но и противников борьбы за чистоту идеи чистоты Земли, а также сверхгуманный прибор — звукоронд. Он позволяет вам вести борьбу исключительно мирным путем, не убивая противников. Звукоронд просто отдает приказ, и несознательные загрязнители окружающей среды самоуничтожаются. А вы как бы и ни причем.

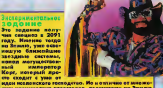
Вооруженный до зубов вы приступаете к нейтрализации нефтеперерабатывающего предприятия, насосом откачиваете разлитую нефть и переходите к радиоактивным отходам. Они, эти отходы, залегают на дне океана. Вы устремляетесь к ним на подводной лодке и каким-то образом обезвреживаете.

И вот вы в компьютерном центре. Казалось бы, что здесь вредного? Но опытный глаз уже заметил, чем занимается эта кибернетика. Оказывается, на этих компьютерах «гоняют» программы реализации отходов за границу!

Здесь вам придется уничтожить все.

А насколько успешно вы уничтожались во имя чистоты планеты, покажет финальная заставка, показывающая Землю после вашей обработки и, конечно, инициалы автора игры в первом ряду.

Экспериментальное задание



Это задание получил спецназ в 2091 году. Именно тогда на Землю, уже освоившую ближайшие звездные системы, напал могущественный император Корг, который просто сходит с ума от идеи вселенского господства. Но в отличие от множества космических агрессоров, посягавших на Землю до, и которые будут нападать после, император применил хитрый ход: он внедрил в среду землян инопланетных шпионов и диверсантов, похожих на землян как две капли воды, с целью перебить землян поодиночке! Вот такая долгосрочная программа. Задание спецназа состоит в том, чтобы перебить «антиземлян», стараясь не особо путать их с гражданами Земли. А экспериментальным названо, чтобы была возможность списать невольные ошибки на трудности эксперимента, плохо работающее оборудование и т.п. Автор этой идеи, волгоградец, подписавшийся псевдонимом Flash, предрекает большие потери в людской силе, но, тем не менее, не сомневается, что найдется такой спецназовец, который доберется до Корга и отомстит ему сполна за невинные жертвы. Экспериментальное задание будет выполнено, невзирая ни на что.

Световой парадокс (2038 год)

«Однажды Омал, повелитель неизученной галактики, решил захватить нашу галактику», — делятся воспоминаниями мужественные видеобайцы

Сергей Дейнего и Виктор Перепелицо.

Омал был, пожалуй, похитрее многих своих космических коллег, посягавших в разные времена на независимость Земли. Он приказал подчиненным: «Смастерите большой щит, который мог бы прикрыть Солнце, чтобы Земля не освещалась». Что после этого будет с землянами, думаю, никому объяснять не нужно. К счастью, на Земле все-таки нашелся герой, которому и Омал нипочем. Звали его Крутой Бен, и он всю жизнь занимался тем, что расправлялся с такими, как Омал. Бен не бросился в схватку, очертя голову. Предварительно он, вооружившись разными лазерами, бластерами, бронежилетами, вылетает в космическом корабле на разведку с целью выяснить, как устроен щит и где его слабые места. Однако Бен недооценил хитрости Омала, который велел установить на своих кораблях мощные электромагниты. Магниты включились, и нашего Бена начало притягивать к вражеским кораблям. Бен решает перехитрить противника и прячется в тайнике своего корабля. Когда монстры Омала ворвались на корабль Бена, они с удивлением увидели, что корабль пуст и стали возвращаться обратно. Бен, выждав некоторое время, последовал за ними, перебрался на корабль монстров, ну а [illegible] цов в живых остался лишь один вражеский пилот, которого Бен так ласково попросил объяснить, как управлять щитом, что тот тут же показал все необходимые кнопки. Тогда Бен прикрепил щит к вражескому кораблю, развернул его и направил прямо на планету Омала. «Кто со щитом к нам придет, от щита и погибнет», — сказал Бен на прощание и сделал Омалу ручкой.

Это щит

Это выход в другое измерение

Это войска „Омала"

Это „Крутой Бен"



Архив «Видео-Асс» Dendy®



Ninja Turtles 2

(из «Видео-Асс» Dendy® №4)

Леонардо, Микеланджело, Донателло, Рафаэль — это что, эпоха Возрождения? Нет, увы, это эпоха Мутантов. Носороги — мутанты, кабаны — мутанты, ученый (так ему и надо), мутировавший в муху, просто мутанты и, конечно, четыре черепашки — великолепная четверка ниндзя. Впрочем, авторы игры их называют сокращенно, по-свойски: Лео, Майк, Дон, Раф. (Интересно, как называли великих итальянцев их современники?) Мы привыкли считать мутацию чем-то не очень хорошим, вот и грибы, ранее съедобные, теперь не рекомендуют употреблять вовнутрь. Однако черепашки мутировали в суперменов, и наверное, пока этот процесс не стал массовым, его можно считать прогрессом в развитии фауны.

Эпоха — это, может, сказано слишком громко, однако с 1984 года, когда появились первые комиксы, и по сей день черепашки не сходят с экранов кино и TV. За прошедшее десятилетие количество поединков, проведенных каждой отдельно взятой черепашкой в художественных фильмах и мультипликациях, многократно превзошло суммарное число мордобоев, исполненных персонажами Ван Дамма, Сталлоне и Шварценеггера. (Кто не согласен с этим выводом, пусть опровергнет нас с цифрами в руках). И отрыв продолжает увеличиваться огромными темпами благодаря усилиям любителей видеоигр.

Откуда же они взялись, эти «Американские герои — черепашки-ниндзя»? Вы думаете, что сейчас мы расскажем об авторах первых «черепашьих» комиксов, о режиссере Стивене Барроне, создателе фильма «Teenage Mutant Ninja Turtles» или, на худой конец, о фирмах — разработчиках игр? Отнюдь. В духе нашего журнала на этот вопрос мы ответим коротко и ясно: из канализации. Канализация давно пора стать предметом тщательных исследований и биологов, и киноведов. Вспомните пингвинов из «Бэтмена», а вот теперь черепахи — мутанты во главе с их учителем — крысой, тоже, естественно, мутанткой.

Очередная партия радиоактивного мусора, сброшенная в нью-йоркские подземелья, явилась катализатором эволюции, обеспечившим почти мгновенный переход четырех обычных черепах и одной крысы в класс супермэнообразных существ. Впрочем, крыса (ее зовут Сплинтер) и раньше не была заурядным грызуном. Прожив долгую жизнь в доме ниндзя, она изучила все приемы восточных единоборств. Это мастерство Сплинтер — Учитель и передал мутировавшим черепахам. Биография Сплинтера таит немало загадок. Например, по свидетельству ряда очевидцев (то есть видевших соответствующие фильмы из сериала про черепашек), злодей Шреддер, убивая старого ниндзя, попутно отрубает Сплинтеру ухо. Однако в более поздних сериях ушей у него, как и положено, два. Неужели Сплинтер овладел методами регенерации частей тела и, если да, научил этому искусству черепашек?

Не исключено, что ниндзя — черепашки, аналогично их не менее знаменитым тезкам из эпохи Возрождения, в будущем получат своих биографов, которые раскроют нам новые тайны нью-йоркских подземелий.

Прогуляемся вместе с этими продвинутыми черепашками по улицам Нью-Йорка в игре «Ниндзя-черепашки 2». Нью-Йорк, как известно, город контрастов. Первое, чем он встречает вас, это гигантский пожар. Горят дома, горит даже тротуар, и где-то в этом пожарище еще не сгорело, но вполне может, Эйприл, ведущая шестого канала телевидения и подружка черепашек — ниндзя. С криком «Пожар! Держись, Эйприл» они лихо перепрыгивают с крыши на крышу и... только одна из них выходит на объятую пламенем улицу. А где-же остальные верные друзья Эйприл? Вместо ответа на этот вопрос попробуем предположить, почему Лео (Майк, Дон, Раф — в зависимости от вашего выбора джойстиком и подтверждения кнопкой «А») остается один в столь непростой ситуации. Во-первых, разработчики игры вас просто пожалели, так как трудно представить, как можно управлять четырьмя суперменами одновременно. Во-вторых, жизнестойкости Лео (9 основных жизней и 12 текущих в каждой из основных), его ловкости, прыгучести, умения владеть оружием с лихвой достаточно для спасения Эйприл.

К тому же вскоре выясняется, что черепашки не только в воде не тонут, но и в огне не горят. А по сему не будем обращать внимание на пожар и сосредоточимся на других, типичных элементах нью-йоркской жизни — бесчисленных каратистах, ниндзя, гигантских черных шарах, скатывающихся с лестниц, открытых канализационных люках (вот это есть и у нас) и других препятствиях на пути Лео (Майка, Дона, Рафа). Большинство из этих противников Лео кончает одним выстрелом (кнопка «B») или ударом ногой в прыжке (одновременно кнопки «А», «B» и джойстик). Препятствия он преодолевает, совершая головокружительные сальто (кнопка «А»).

И только в комнате, где в ужасе застыла искомая Эйприл, ему достается первый серьезный противник — прирученный злым Шреддером носорог — мутант по имени Рокстеди. Лео ценой нескольких жизней побеждает носорога, но ослабевает настолько, что индифферентно наблюдает, как Шреддер в ракете уводит почти спасенную Эйприл.

Так по-человечески и не передохнув, Лео бросается вновь на ее поиски. Мешкать нельзя, Эйприл зовет на помощь, а раздающийся вдалеке демонический смех Шреддера подчеркивает серьезность ситуации. Уставшему Лео приходится довольно тяжко в борьбе с толпами каратистов. Он ищет, что бы поесть, хотя бы пиццы, для восстановления сил (то есть жизни).

Но многочисленные пиццерии либо закрыты, либо того хуже — являются засадами врага. Жизнеукрепляющую пиццу Лео в дальнейшем будет находить, и неоднократно, но почему-то всегда валяющейся на дороге. Наверное, так принято у

них. А пока что ему приходится искать способы сохранения тех жизней, что еще остались. На помощь приходит смекалка. Удачно сбитый огнетушитель, ограничительный столбик, подожженная бочка с горючим приканчивают пару — тройку зазевавшихся противников. Хорошее настроение и чувство юмора не покидают Лео, даже когда он сам проваливается в темноту канализационного люка. «Это кто там выключил свет!», — кричит он, выскакивая из люка, слегка потрепанный, но по-прежнему жизнерадостный. Однако очередное падение меняет его маршрут, и далее Лео путешествует по подземному городу вдоль сточных вод, изобилующих водоплавающими мутантами и ниндзя — подводниками.

Его и этим не смутить. Лео, хоть и мутант, но все же черепаха, и в воде он чувствует себя как в родной стихии. Обычными каратистскими штучками его не одолеть. Шреддер находит оригинальное решение — начать бомбардировку с воздуха, причем в качестве бомб используются мутанты, почти целиком состоящие из жующих голов. Лео не стоит тратить на них время, он наносит мощные удары по «корню зла» — вертолету — бомбардировщику. И если ему хватит запаса жизней, Лео сумеет уничтожить врага и тем погромит злодеев подземного Нью-Йорка.

А если не хватит? Неужели это конец? Ну что вы! Авторы игры восстанавливают ему полный запас жизней и предлагают продолжить путь (с начала непройденного этапа) в режиме «Continue». Всего таких продолжений может быть три. Сосчитаем теперь, сколько жизней у Лео (Майка, Дона, Рафа): 9x12x3=324(!) и станет ясным, что с такой живучестью он может воевать круглогодично

И действительно, в Нью-Йорке уже наступила зима, а Лео все продолжает и продолжает поиски Эйприл. Суровые холода не только не ослабляют сопротивление врага, а даже напротив вроде бы заставляют их быстрее двигаться (чтобы не замерзнуть?). Враги —мутанты прибегают к новым хитростям. Ну кто предположит, что опасность может исходить от обычной снежной бабы, каких у нас лепят дети и каких, понятно, полно на улицах зимнего Нью-Йорка. Тонкая маскировка! Внутри бабы, оказывается, сидит рак —мутант, вооруженный к тому же самонаводящимися ракетами. Увернуться или укрыться от них невозможно, но Лео запросто может отбиться от них мечом, как барон Мюнхаузен отбивался шпагой от летящих в него пуль.

Отчаявшийся Шреддер, но все еще не выпускающий Эйприл из своих грязных лап, высылает в ракете на поединок с Лео кабана — мутанта по имени Бибоп. Но Лео не остановить.

Прошла зима, настало лето, спасибо авторам за это. Впрочем не лето, а пока еще весна. И нам понятно, что сейчас на этом этапе мы найдем Эйприл. Ведь Эйприл — это апрель! Прорвавшись сквозь заслоны бесчисленных каратистов, мутантов, ниндзя, сконцентрировавшихся на огромной автостоянке, и победив летающего человека — муху, Лео освобождает Эйприл, которая тоже, оказывается, не теряла оптимизма. «Сегодня я обедаю с черепашкой», — заявляет она своим тюремщиком, садясь с Лео в поджидающий их микроавтобус. Happy end? Happy — несомненно, но отнюдь не end. Эйприл спасена, но игра продолжается.

Пока Лео (Майк, Дон, Раф) занимались поисками Эйприл, гнусный Шреддер ухитрился похитить их Учителя, а также оснастить свое войско вполне современным вооружением. Впрочем, чему тут удивляться — погоня за Эйприл заняла почти год.

Увидев в руках врагов различного рода современное ракетное оружие, авиа и мототехнику, Лео, в свою очередь, реше-





ет воспользоваться плодами научно-технического прогресса. Вы не знали, что черепашки умеют виртуозно гонять на реактивных скейтах? Враг тоже не знал, за что и поплатился. Если пешего Лео Шреддеру не удалось обезвредить, то попытки остановить Лео с реактивным двигателем и вовсе оказываются безнадежными. Не помогают даже вертолетные атаки со стрельбой из крупнокалиберного пулемета с бомбометанием. Подобные комариные укусы только раззадоривают черепашек и они решают капитально покончить со Шреддером, а заодно и с самим Нью-Йорком. «Let's bust this joint», — говорят они по-английски, что с учетом их настроения можно перевести по-русски как «Давайте разнесем этот притон к чертовой матери». Претворяя это решение в жизнь, Лео не только наносит решительные удары по ставшим уже привычными и почти что родными ниндзя, мутантам и каратистам, но и по различным неодушевленным предметам. В частности, по гигантским качающимся маятникам, исторгающим на ходу лазерные лучи. Кроме удовольствия, это приносит Лео дополнительные очки и жизни.

Склонность к разрушительству сидит во многих людях. Признаемся, что и мы до конца не сумели изжить этот порок. И когда на Лео напал очередной космический корабль, из которого стаями вылетали летающие тарелки, мы попросили Лео основательно поколотить по самому кораблю. Увы, результата это не дало, ну а с тарелками Лео справился одной левой (и одной правой) ногой.

Собственно освобождение Учителя, привязанного к забору, производится в традиционной манере — в виде финального поединка с очередным подручным Шреддера, который, как мы полагаем, закончится новой победой Лео, что за годы приключений также стало хорошей традицией. «Спасибо, мои черепашки», — говорит Учитель, хотя спаситель, собственно, один. Ну, теперь-то, Happy end? Дудки. Шреддер далеко не исчерпал себя. Так как современного оружия оказывается недостаточно, он прибегает к помощи волшебства, натравливает на Лео тигров, фантастических раков-осьминогов и, наконец, зомби — самурая с секирой. Самурай даже с отрубленной головой продолжает схватку с Лео, причем голова летает вокруг поля боя, время от времени вставая на свое прежнее место. Впрочем, на боеспособности самурая это никак не отражается.

А вот наши силы уже иссякли. И хотя черепашкам предстоят дальнейшие поединки, например внутри технодрома Шреддера, пусть дальше в пути их сопровождают истинные фанаты Dendy®.

Если вы проиграли, на экране загорелась надпись «Game over», и у вас исчерпаны все продолжения (Continue) — не расстраивайтесь! Начните с начала, выберите тот же персонаж, и вы вновь окажетесь на том этапе, где были в последний раз убиты!

А. Ф. г. Санкт-Петербург

За 200 убитых противников добавляется жизнь.

Роман Бахметьев г. Москва

Вот мой рейтинг силы черепашек в этой игре:
Леонардо — 1 место, Донателло — 2 место,
Рафаэль — 3 место, Микеланджело — 4 место.

Евгений Чичиков п. Болшево Московской обл.

Две черепахи могут пополнить запас энергии одним куском пиццы, одновременно наступив на этот кусок.

Дмитрий Ларин г. Липецк

FUN CLUB

ПОБЕДИТЕЛИ

3-го международного конкурса Fun-Club'a Dendy®

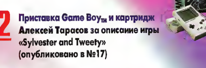
ПРИЗЁР МИНИ-КОНКУРСА «ПРИНЦ-СКОРОХОД» ЛЮДМИЛА ШАРОНОВА (РЕЗУЛЬТАТ: 19 МИНУТ)

ФОТО ИЗ ДОМАШНЕГО АРХИВА

1 Приставка Super Nintendo™ и картридж
Артем Леоиов зо описание игры «The Young Indiana Jones» (опубликоваио в №14)



2 Приставка Game Bay™ и картридж
Аиатолий Мосеидз за описание игры «Asterix» (опубликовоио в №17)



2 Приставка Game Boy™ и картридж
Алексей Тарасов за описаиие игры «Sylvester and Tweety» (опубликовано в №17)

4 Приставка Juniar и 2 картриджа
А.Миляев и А.Рассказов за комикс «Кристолл» (опубликовои в №№17 и 18)

5 3 картриджа для приставки типа Classic
Алексей Маслеииков за сюжет игры «Одии деиь мальчишки» (опубликовои в №16)

6 3 картриджа для приставки типа Classic
Даиила Прокопеиков за рисуики,

Дорогие лауреоты всех степеней!
Вы можете выслоть в нош одрес свои фотографии, которые мы с удовольствием опубликуем в журноле.



Dendy
Dendy® — читают все!
«Видео-Асс» Dendy® — видео-игра НА ВСЕ 100 страниц!
Хотите узнать о новой игровой приставке — у нас, какой картридж стоит купить, а какой нет — тоже у нас, как игру пройти — опять-таки у нас.
И никакого занудства! Потому каждый материал — читают, каждый номер зачитывают до дыр.
Победителям конкурса читателей — призы знаменитой фирмы «Денди».
Полиграфия — Финляндия, обложка — лак, бумага — хрустит. Все лучшее — в «Видео-Асс» Dendy®!
ВНИМАНИЕ!
В 16 номере нашего журнала в подписном купоне был неправильно указан индекс журнала «Видео-Асс» Dendy®.
Правильный индекс: 73586
Подписной индекс журнала «Видео-Асс» PREMIERE — 73587
Подписной индекс журнала «Видео-Асс» ЭКСПРЕСС — 73585
Министерство связи РФ «Союзпечать»
АБОНЕМЕНТ на газету / журнал 73586 (индекс издания)
«Видео-Асс» Dendy
количество комплектов
на 1995 год по месяцам
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
КУДА (почтовый индекс) (адрес)
КОМУ (фамилия, инициалы)
ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА
ПВ место литер
на газету / журнал 73586 (индекс издания)
«Видео-Асс» Dendy
Стоимость подписки переадресовки ___руб ___коп ___руб ___коп
Количество комплектов
на 1995 год по месяцам
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
КУДА (почтовый индекс) (адрес)
КОМУ (фамилия, инициалы)
greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

Classic & Junior

Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **World Cup Soccer (-)**
2. **Darkwing Duck (1)**



3. **Tom & Jerry (9)**
4. Tiny Toon (-)
5. Chip & Dale 2 (3)
6. Duck Tales 2 (2)
7. Prince of Persia (4)
8. Best of the Best (8)
9. Jurassic Park (-)
10. Addams Family (-)

Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Chip & Dale (-)**
2. **Battletoads (-)**
3. **Jungle Book (1)**
4. Flintstones 2 (-)
5. Ninja Turtles 3 (-)
6. Robocop 2 (-)
7. Batman 2 (8)
8. Tiny Toon (-)
9. Super Contra (-)
10. Sky Destroyer (-)





До Марио дошло, наконец, что нельзя бесконечно эксплуатировать транспортное средство без дозаправки, даже если оно — дракон. Бедный Йошик! В скольких играх ты исправно помогал супер братьям, не требуя ничего взамен. И вот Марио надел поварской колпак и решил тебя накормить до отвала. Но делает он это, как всегда, своеобразно, с большой выдумкой, заставив Йоши играть в игру, являющуюся комбинацией Тетриса и целой серии настольных игр типа «Реверси», «Мельницы» и т.п. Правила несложны — нужно выстраивать вертикальные и горизонтальные линии из четырех символов, в качестве которых иногда используются головы самого Йоши. Вот тут-то он и наедается! Самый интересный вариант игры — вдвоем. Здесь ты имеешь возможность не только выстраивать свои комбинации, но и мешать другу, захватывая его линии, крадя фишки или даже часть экрана! Но и одному играть нескучно, особенно если ты едешь в метро или автобусе. А это вполне возможно, так как в магазинах Dendy* уже появилась версия этой игры для приставки Game Boy™!



Вариант для двух игроков просто гениален. Вы не только играете на время, но и сражаетесь с противником, ведь нужно закончить определенное количество линий первым!



Цель игры — заполнять горизонтальные или вертикальные линии четырьмя одинаковыми знаками. Головы дракона Йоши вдоль одной линии дают особые результаты, а другие линии просто исчезают, как в Тетрисе, и приносят нам очки

Как подшутить над противником? Можно спрятать часть его экрана, перемешать его «фишки», отнять его линии... Но внимание! Если вы не будете настороже, он тоже может подшутить. А в этой игре хорошо шутит тот, кому удается пошутить последним.





Как и во всех подобных играх, начало довольно простое, а чем ближе к концу, тем все труднее и труднее. Зато и увлекательнее! Уверен, что от нашей с Марио «готовки» Йоши получит большое удовольствие.



«Измученными от безделья во время каникул внештатными суперагентами редакции Чипом и Дейлом взят в плен Толстопуз»
«Видео-Асс» Dendy", №15, стр.96

Доклад внештатного суперагента Дейла.

«Как и было обещано в 15 номере журнала, я сообщу вам о том, что произошло при выполнении нами боевого задания в игре «Chip & Dale 2», в результате которого нам с Чипом при помощи читателей Саши Дроздова (г.Раменское) и Игоря Черногривова (г.Кызыл) удалось засадить вреднющего кота Толстопуза на строжайшую диету для похудания».

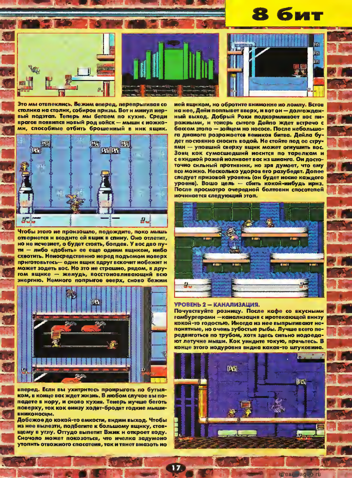
Итак, «Chip & Dale 2».

Игра не нуждается в дополнительном представлении, все уже наслышаны о ее знаменитом предшественнике — игре «Chip & Dale», да и почетное 10 место в итоговом хит-параде 1994 года и стремительное продвижение вверх в нынешних хит-парадах говорят о многом. Вторая часть является более совершенной, в нее внесены существенные дополнения, благодаря чему игра получилась намного лучше и веселее. Теперь можно схватить не только ящик или партнера, но и противника, и делать с ним все, что тебе нравится. Виновник происходящего, как всегда, жирный Толстопуз. Теперь он хочет уничтожить всю нашу галактику... Или это из другой сказки? В общем, получивший по морде в первой части толстомясый котяра решил взять реванш и заодно уничтожить нас, непобедимых спасателей, хо-ха. (Если честно, уничтожать нас, вот так, чтобы специально, он, может, и не планировал. Это мы сами сунули свои бурундучьи морды не в свое дело, вот и нарвались.) Что же, делать нечего, война объявлена.

УРОВЕНЬ 1 — КАФЕ.

Путешествие начинается среди гамбургеров и чашек. Первое живое существо, встреченное Дейлом, не принесет вам никаких хлопот (если к нему не прикасаться). Это маленькая пчелка, время от времени выливающая мед из кувшина. Жизни мед не отнимает, просто бурундук на время дуреет, и становится неуправляемым. Не забывайте собирать квадратики с фирменной маркой спасателей — впоследствии они вам пригодятся. Как только увидите симпатичную мышку с огромной вилкой — прячьтесь немедленно — она запулит в вас сим столовым прибором, затем достанет еще один и пойдет врукопашную. Однако хорошего удара ящиком вполне достаточно, чтобы отправить ее туда, где пока нет надоедливых бурундуков, а именно, в потусторонний мир.

Впрочем, через несколько уровней спасатели доберутся и дотуда.



Это мы отвлеклись. Бежим вперед, перепрыгивая со столика на столик, собирая призы. Вот и минул первый подэтап. Теперь мы бегаем по кухне. Среди врагов появился новый род войск — мыши с ножками, способные отбить брошенный в них ящик. Чтобы этого не произошло, подождите, пока мышь отвернется и всадите ей ящик в спину. Она отлетит, но не исчезнет, а будет стоять, балдея. У вас два пути — либо «добить» ее еще одним ящиком, либо схватить. Непосредственно перед подъемом наверх приготовьтесь— один ящик вдруг вскочит и побежит и может задеть вас. Но это не страшно, рядом, в другом ящике — желудь, восстанавливающий всю энергию. Немного попрыгав вверх, снова бежим вперед. Если вы ухитритесь пропрыгать по бутылкам, в конце вас ждет жизнь. В любом случае вы попадете в нору, и снова кухня. Теперь лучше бегать поверху, так как внизу ходят-бродят гадкие мыши-вилконосцы.

Добежав до какой-то емкости, видим выход. Чтобы из нее вылезти, подбегите к большому ящику, стоящему в углу. Оттуда вылетит Вжик и откроет воду. Сначала может показаться, что пчелка задумала утопить отважного спасателя, так и тянет вмазать ей ящиком, но обратите внимание на лампу. Встав на нее, Дейл поплывет вверх, и вот он — долгожданный выход. Добрый Рокки подкармливает вас пирожками, и теперь сытого Дейла ждет встреча с боссом этапа — зайцем на насосе. После небольшого диалога разражается великая битва. Дейла будет постоянно сносить водой. Не стойте под ее струями — упавший сверху ящик может оглушить вас. Заяц как сумасшедший носится по тарелкам и с ехидной рожей поливает вас из шланга. Он достаточно сильный противник, но зря думает, что ему все можно. Несколько ударов его разубедят. Далее следует призовой уровень (он будет после каждого уровня). Ваша цель — сбить какой-нибудь приз. После просмотра очередной болтовни спасателей начинается следующий этап.

УРОВЕНЬ 2 — КАНАЛИЗАЦИЯ.

Почувствуйте разницу. После кафе со вкусными гамбургерами —канализация с протекающей внизу какой-то гадостью. Иногда из нее выпрыгивают непонятные, но очень зубастые рыбы. Лучше всего передвигаться по трубам, хотя здесь сильно надоедают летучие мыши. Как увидите такую, прячьтесь. В конце этого подуровня видна какая-то штуковина.



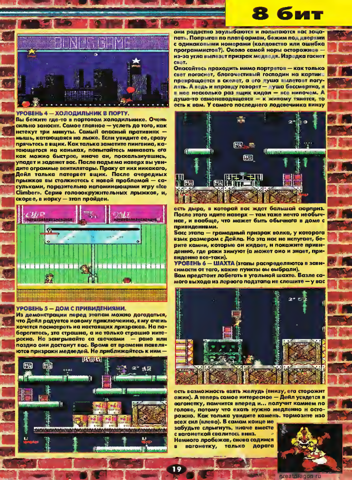
Войти в нее можно только в режиме двух игроков. Чтобы попасть туда, разбегитесь и киньте партнера через перегородку. Ударившись головой о выступ (ужас-то какой), он постоит без движения несколько секунд. Потом пусть он нажмет на самую левую кнопку, перегородка уберется, но это еще не все.

Затем бурундуки должны встать на две другие кнопки, откроется дверь, и вы получите возможность сыграть в некое подобие баскетбола. В следующем подуровне, заметив шевелящийся ящик, отбегайте от него. Там будет змея, виляющая языком (что-то я не то сказал). Нападения мышей учащаются, но это небольшая проблема, большая ждет впереди. Большая — и в смысле размеров, и в смысле

сложности. Это босс этапа — летающий кот. Когда он машет крыльями, подойти к нему чрезвычайно сложно из-за сильного ветра. На мало того, сверху падают камни, норовя задеть Дейла. Вот этими-то камнями и предстоит «месить» кото-летчика (даже летную куртку и очки напялил). Маленький и ненавязчивый советик: не бегайте по углам, иначе ящики по инерции выкатятся за пределы экрана.

УРОВЕНЬ 3 — КОРАБЛЬ.

Приключения начинаются среди мешков и ящиков. Первого противника— ежика не так уж и легко победить. Он умело разбивает ящики своим носом, от чего он выглядит несколько погнутым (видать долго тренировался). Уничтожить ежа можно, присев и кинув ящик ему в спину. Будьте уверены — колючки не помогут. А это что-то новенькое — бабочка, которая без зазрения совести буквально гадит на вас, заставляя бедного Дейла на несколько секунд замирать от такого хамства. Пройдя несколько шагов, натыкаемся на непреодолимую преграду — колья (и зачем они кораблю?). Но преграда — одна видимость. Взяв железный ящик и кинув его на колья, отважный спасатель побежит вперед, а точнее, наверх. Выбравшись из тесного трюма на свежий воздух, встречаем старого знакомого ежа. Пробежав немного вперед, берем теннисный мячик. Кинув его на колья, добираемся до кнопки. Когда Дейл на нее наступит, откроется секретная дверь, где щедрый Рокки подкормит вас. Попрыгав вверх, выбираемся на верхнюю палубу. Теперь вашей благородной миссии пытаются помешать обезьяны, сидящие в ведрах. Иногда они высовываются из них и кидают в вас бескозырками. Постойте перед ними подольше, и они накидают сотни бескозырок, причем только из одного ведра! Уничтожив несколько этих настырных тварей, попадаем к боссу — валку, изрыгающему огонь. В довершение всего корабль начинает тонуть. Вам придется изрядно попрыгать, однако забить это животное опытным игрокам не составит особого труда.



УРОВЕНЬ 4 — ХОЛОДИЛЬНИК В ПОРТУ.
Вы бежите где-то в портовом холодильнике. Очень сильно заносит. Самое главное — успеть до того, как истекут три минуты. Самый опасный противник — мышь, катающаяся на лыже. Если увидите ее, сразу прячьтесь в ящик. Как только заметите пингвина, катающегося на коньках, попытайтесь миновать его как можно быстрее, иначе он, поскользнувшись, упадет и заденет вас. После подъема наверх вы увидите огромные вентиляторы. Проку от них никакого, Дейл только потеряет ящик. После очередных прыжков вы столкнетесь с новой проблемой — сосульками, поразительно напоминающими игру «Ice Climber». Серия головокружительных прыжков, и, скорее, в норку — этап пройден.

УРОВЕНЬ 5 — ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ.
Из демонстрации перед этапом можно догадаться, что Дейл радуется новому приключению, ему очень хочется посмотреть на настоящих призраков. Но поберегитесь, это страшно, а не только страшно интересно. Не заигрывайте со свечками — рано или поздно они достанут вас. Время от времени появляются призраки медведей. Не приближайтесь к ним — они радостно заулыбаются и попытаются вас зацапать. Попрыгав по платформам, бежим под дверями с одинаковыми номерами (колдовство или ошибка программистов?). Около самой норы осторожнее — из-за угла вылезет призрак медведя. Изредка гаснет свет.

Опасайтесь проходить мимо портретов — как только свет погаснет, благочестивый господин на картине превращается в скелет, а его душа вылетает погулять. А ведь и вправду говорят — душа бессмертна, я в нее несколько раз ящик кидал — все нипочем. А душа-то самонаводящаяся — к живому тянется, то есть к вам. У самого последнего подсвечника внизу есть дыра, в которой вас ждет большой сюрприз. После этого идите наверх — там тоже нечто необычное, и вообще, что может быть обычного в доме с привидениями.

Босс этапа — громадный призрак волка, у которого язык размером с Дейла. Но это вас не испугает, берите камни, которые он кидает, и покажите привидению, где раки зимуют (а может оно и знает, привидение все-таки).

УРОВЕНЬ 6 — ШАХТА (этапы распределяются в зависимости от того, какие пункты вы выбрали).
Вам предстоит побегать в угольной шахте. Возле самого выхода из первого подэтапа не спешите — у вас есть возможность взять желудь (внизу, его сторожит ежик). А теперь самое интересное — Дейл усядется в вагонетку, помчится вперед и... получит камнем по голове, потому что ехать нужно медленно и осторожно. Как только увидите камень, тормозните изо всех сил (влево). В самом конце не забудьте спрыгнуть, иначе вместе с вагонеткой свалитесь вниз.
Немного пробежав, снова садимся в вагонетку, только дорога



усложняется. Теперь вам мешают не только камни, но и шары на цепях. Как только увидите их, бросайте управление и приседайте (прыжок, немного влево и вниз). Спрыгнув и миновав шар на цепи, приготовьтесь к встрече с летучей мышью. Уничтожив еще одну мышь, зайдите в выход и увидите босса этапа — кота-картежника. Уничтожать его нужно его же картами. Наверно, отсюда пошло выражение «ваша карта бита».

УРОВЕНЬ 7 — ЗАВОД.

Дейл начинает веселиться на заводе. Поначалу предприятие выглядит вымершим, но потом начнется такое... Враг решил разнообразить наше путешествие и ввел несколько новых видов врагов. Один из них — кроты, выбивающие из пола болты. Они опасны тем, что появляются только тогда, когда спасатель подошел достаточно близко. Другое нововведение — неумелые мыши-монтеры. Неумелые потому, что иногда их бьет током. В этом случае берегитесь — заряды пойдут по земле и доберутся до вас. Когда мышей бьет током, уничтожить их нельзя. Затем вы увидите несколько прессов. Под первым нужно будет пробежать, а по второму пройти, когда он опущен. Проникнув в следующий подэтап, вы увидите еще одно новшество — мышей со здоровенными рогатками. Пробежав вперед, Дейл наткнется на мостики на цепях. Не задерживайтесь, через некоторое время они раскроются, и вы свалитесь вниз. Дальше есть два пути. Бурундук может прыгнуть на мостик, подождать, пока он раскроется, и спрыгнуть вниз и вправо. Этот путь удобнее. Или можно просто пройти вперед. Дальше вы сможете проделать любопытный трюк. В одной части экрана на платформе лежит звезда. Это жизнь. Но просто допрыгнуть до нее нельзя. Возьмите железный ящик и попрыгайте рядом с магнитом, висящим тут же. Магнит притянет ящик, и звезда ваша. Еще одна новинка — механические роботы-псы. Увернуться от них достаточно несложно. А вот и босс — ящерица на игрушечном кране. Кидаться нужно камнями, которые кран выбивает из земли, причем кидать не в кран, а в ящерицу. Немного усилий, и она замашет белым флагом.

УРОВЕНЬ 8 — ЧАСОВОЙ МЕХАНИЗМ.

На этот раз проныра — Дейл попадает в огромный механизм. Особую сложность здесь представляют крутящиеся в разные стороны шестеренки, из-за чего скорость бурундука то возрастает, то убывает. Будьте осторожны — иногда высовываются кроты и начинают швыряться шурупами. Этап не очень длинный, зато с боссом придется повозиться. Это страус на доисторическом каменном колесе (что такие колеса были, нам известно еще со времен «Joe & Mac» из 9 номера «Dendy®»). Придется много попрыгать и покидаться шестеренками прежде, чем вы попадете на последний этап.

УРОВЕНЬ 9 — ЗАВОД ТОЛСТОПУЗА.

Наш бурундук попадает на завод своего заклятого врага. Переключатели переключаются (извините за каламбур) путем взаимодействия ящика и ручки. Короче говоря, надо просто вмазать ящиком по выключателю. Вдоволь напрыгавшись, Дейл еле успевает уворачиваться от петухов, прыгающих тудасюда. Особенно будет сложно скакать по движущимся дорожкам, когда внизу сверкает ток. Немного выдержки, и препятствие миновало. Теперь мешаются птицы, с огромной скоростью проносящиеся по



экрану. Придется туго, когда спасателю нужно будет пропрыгать по платформам, уворачиваясь от птиц. А вот дальше вовсю разлетаются птицы-мамы-многодетные (вполне оправдывают свое длинное название). Они забросают вас яйцами, из которых впоследствии вылупятся птенцы. Зато в конце подэтапа вас ждет обильная подкормка. Потом Дейлу будут мешать лазеры, стреляющие по движущейся дорожке. Я рекомендую «отрубить» первый переключатель, а второй не трогать.

А вот и наши старые знакомые — роботы-псы. Едва завидев вас, они радостно замашут ушами и пустятся вперед. А теперь вам предстоит преодолеть самое сложное препятствие в игре — пушки, стреляющие шарами. Чтобы миновать их, будет нужно, взяв ящик, передвигаться маленькими шажками, приседая тогда, когда в вас летит мяч. Пробежав их, вы увидите множество призов. Но радоваться рано — из них выложено слово DANGER — ОПАСНОСТЬ, а это ничего хорошего не предвещает. И правда, вот он, финальный гад. Гаснет свет, и появляется творение Толстопуза — огромный кот-робот.

У него несколько способов атаки.

1 СПОСОБ —

Выбрасывание руки.
Увертываться лучше, стоя в углу и прыгая.

2 СПОСОБ —

Выбрасывание шара.
Пройти под летящим шаром
чуть-чуть в одну сторону, затем в другую.

3 СПОСОБ —

Пускание огня по земле.
Перепрыгивать невысокими прыжками.

4 СПОСОБ —

Расшвыривание огоньков.
Не приближаться.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

ВЛЕВО/ВПРАВО — движение влево/вправо.
ВНИЗ — когда без ящика — присесть, когда с ящиком — спрятаться в него, при этом, как ни странно, пчелы звериные просвечивают.
«А» — прыжок (чем дольше держать, тем выше скакнет бурундук).
В СТОРОНУ ПРЕДМЕТА И «В» — взять предмет.
«В» — кинуть предмет вперед.
ВВЕРХ И «В» — кинуть предмет вверх.
ВНИЗ И «В» — кинуть предмет понизу.
ВПЕРЕД + ВВЕРХ И «В» — кинуть предмет по диагонали вперед-вверх.
ВНИЗ + «А» — спрыгнуть вниз.
START — пауза.
SELECT — посмотреть, чего и сколько вы набрали.
Если, взяв какой-нибудь предмет, пройтись с ним по прямой, он начнет мигать. При попадании во врага такой предмет отнимет у него гораздо больше энергии.

Когда кот улетает вверх, смотрите, где появится надпись DANGER и стрелка — оттуда свалится натвро.

Уничтожать его нужно бомбами (кидать тогда, когда высветится цифра 1).

После нескольких попаданий он малость подобреет, еще несколько маневров, он окончательно развалится, и спасатели улетят обратно на свою родную планету... Или это из другой игры?

Владимир Суслов

RAMBO

Гм, гх, г, м..., ап-чхи! Ой, извините, до сих пор никак не отойду от впечатлений от этой игры, кошмар какой-то, просто нет слов, одни эмоции! Ну, впрочем, приступим! Да! Те, кто смотрел фильм, наверно, сразу внедрят себе в голову, что это игра просто блеск, мечта, вечный кайф, но я спешу вас огорчить (если это можно назвать огорчением): это игра — такая же «блестящая», как и недавно появившаяся в продаже игра «Conan», якобы сделанная по мультфильму, шедшему не так давно по каналу «2х2». У «Рэмбо», правда, есть одно преимущество перед «Конаном» — в «Рэмбо» цветов побольше, не тех, что растут, а тех, что на экране вашего телевизора изображаются, когда вы играете. Суть игры такая же, как и у фильма — носиться до посинения, убивать, взрывать, уничтожать все и вся, а в заключение понять, что вы — полный осел, и что вас в очередной раз в очередной серии подставили, оставили в дураках. И теперь вам надо добраться до того, кто это с вами регулярно проделывает. Короче, сюжет — полная ерунда, я бы даже выразился — фигня. Но как бы то ни было эта фигня является игрой, а мы, как многим известно, только тем и занимаемся, что играем в игры и их описываем.

Итак приступим непосредственно к самой игре. Все начинается с разговора на китайском или японском, или корейском, или не знаю на каком языке с генералом американской контрразведки. Можете долго не трепаться, все равно ничего не поймете и никакой полезной информации не получите, так что нажимайте лучше «А» или «Турбо-А» и переходите к делу. «Левый» красный вертолет опустит вас на базу, по которой вы будете ходить черт знает сколько времени только для того, чтобы получить в свой арсенал новое подобие ножей, пригодных для метания разве что в муравьев. Да и тем особого вреда не причинишь. Затем, после того, как получите непонятные ножи, найдите красного генерала и поговорите с ним (джойстик вверх). В результате длительной, никому не нужной, болтовни вам удается уломать его, и он, так уж и быть, посылает вас на это идиотское задание. Можете, если уж вам так приспичило, приступать к его выполнению, и... Сталлоне вам в помощь!

Короче, если мне бы пришлось выбирать между этой игрой и, скажем, «Mortal Kombat 2», я, без сомнения, предпочел бы последнюю. В ней хоть все понятно, а уж бьешь, так бьешь, а не жестикулируешь.

Хоть, может, я не справедлив в отношении этой игры. И если найдется такой крутой геймер, который пришлет в редакцию описание всех ее этапов, такое «крутое» письмо мы с удовольствием опубликуем.

Big Boss

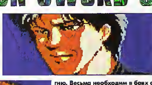

LIFE ANGER
LIFE ANGER
LIFE ANGER





NINJA DRAGON SWORD 3





Это игра, которая еще встречается под названием «Ninja Ryukenden 3», является своеобразным долгожителем журнала «Dendy®», ведь между анонсом и описанием прошло целых десять номеров. Мне становится жутко от тех мучений, которые вы испытывали в ожидании этой статьи. И вот теперь она появилось, и я искренне надеюсь, что вы не разочаруетесь.

Если набраться еще немного терпения и сходу не нажимать кнопку «Start», вы увидите демонстрацию, по качеству не уступающую иному мультфильму. Но, увы, из красивого деморолика я понял только, что один герой говорит другому: クレれいかんのキ

А тот ему отвечает: クレれいかんのキ

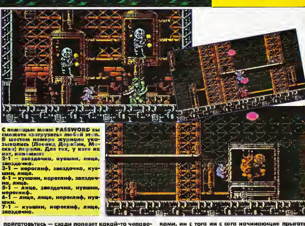
Вы, конечно, тоже поняли из этого содержательного диалога, что главный герой игры — ниндзя, причем не черепашка, великолепно владеющий мечом, намерен спасти свою девушку, заодно разгромив полчища врагов.

Призы.

Теперь поговорим о призах, которые встретятся вам по пути. Самый нужный — это жизнь (физиономия ниндзя в кружочке). Также не помешает изображение палочки, которое пополняет энергию. Весьма необходим в боях с боссами и крутой меч (позволяет убивать некоторых врагов, не приседая). И последний приз — кувшин, который увеличивает предел накопления супероружия. Вот мы постепенно подошли к самой необходимой вещи в игре — супероружию. В любой момент у вас может быть один из пяти его видов. Самое нужное — защита (затрачивает 20 единиц). Остальные виды используются в зависимости от обстановки. Это звездочка, уничтожающая врагов перед ниндзя (10 единиц), огненные шары, стреляющие по диагонали вперед-вниз или вперед-вверх (по 8 единиц). Также вам встретятся серпы, бьющие вверх и вниз (чертовски полезная вещь, господа (10 единиц). Когда ниндзя на стене, при нажатии кнопки «B» он автоматически использует супероружие. Призы сбиваются при ударе по ним. Ну вот, кажется и все. Нет, что-то забыл... Точно помню, что хотел сделать еще что-то. А, вспомнил — описание игры!

ЭТАП 1.

Первая часть этапа не представляет особой сложности, там можно как следует понабрать призов и оружия. Далее придется вдоволь полазить по стенам. Потом предстоит короткая пробежка. Отбежав на некоторое расстояние от выхода,



С помощью меню PASSWORD вы сможете «загрузить» любой этап. В шестом номере журнала указывались (Леонид Дерябин, Москва) пароли. Для тех, у кого их нет, напомню:
2-1 — звездочка, кувшин, лицо, звездочка.
3-1 — иероглиф, звездочка, кувшин, лицо.
4-1 — кувшин, иероглиф, звездочка, лицо.
5-1 — лицо, звездочка, кувшин, иероглиф.
6-1 — лицо, лицо, иероглиф, кувшин.
7-1 — кувшин, иероглиф, лицо, звездочка.

приготовьтесь — сзади полезет какой-то человечек. А вот дальше — схватка с самим боссом — здоровым монстром, пускающим огни и, время от времени, закрывающегося щитами. Если вам не жалко очков, можно просто залезть на стену и раздолбить его подходящим супероружием. Схватка «по честному» тоже не затруднит ниндзя. Подождите, пока босс пустит три огня, и бейте его изо всех сил. После победы, посмотрев очередную мультипликационную вставку, приступайте к следующему этапу.

ЭТАП 2.

Перед вами развертывается пустыня во всем великолепии. Опасайтесь зыбучих песков — во-первых, они могут затянуть вас, и вы потеряете жизнь, а во-вторых, в них прячутся какие-то твари. Как только увидите вертолетики, взрывайте их скорее, иначе они будут следовать за вами, пока не отнимут драгоценную энергию. Ужасно действуют на нервы шарики с печальными глазками, ни с того ни с сего начинающие прыгать. Но вот и долгожданный выход, а точнее вход в пещеру с лавой, попадание в которую грозит потерей целой жизни. Приготовьтесь — в самом конце в вас покатится камень, нужно будет присесть и ударить его. В следующей стадии ниндзя должен спускаться вниз. Не лезьте напролом, идите не спеша и осторожно. Избегайте маленьких лепешечек — это камни, не ждите, пока они выкатятся и ударят вас. А вот дальше предстоит самое веселое. Мы только что опускались под землю, а теперь вынуждены драпать изо всех сил вверх. За вами поднимается раскаленная лава. Выход близок, и вы снова пробиваетесь вперед. Из лавы выскакивают пузырьки, отнимающие энергию. Но самое неприятное, что эти пузырьки могут скинуть вас в лаву, и вы потеряете жизнь. А вот и босс — здоровенная птица-мутант. Забить ее не составит особого труда, так что действуйте.

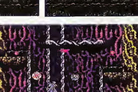


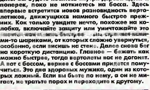


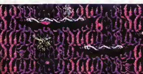
ЭТАП 3.

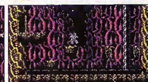
Теперь вам предстоит побегать в лесу. Очень сильно надоедают рыбы, выпрыгивающие из воды. В общем-то прыгают они крайне редко, и, как правило, мимо, но все ровно неприятно. Желательно бегать по верхним платформам — там они вас, иногда, не достают (хотя, бывает, достают). Дальше вам предстоит побегать внутри огромного дерева-водопровода. Вода будет мешать ходить. Вы будете носиться внутри дерева вдоль и поперек, пока не наткнетесь на босса. Здесь впервые встретится новая разновидность вертолетиков, движущихся намного быстрее прежних. Как только увидите нечто, похожее на колобка, включайте защиту или уничтожайте это нечто как можно быстрее — оно стреляет какими-то шариками, от которых сложно увернуться, особенно, если висишь на стене. Далее снова бег на короткую дистанцию. Главное — бежать как можно быстрее, тогда вертолеты вас не догонят. А вот с боссом, вернее с боссами придется помучиться. Это два здоровых мужика, один из которых ложный. Если вы бьете по нему, а он не мигает, не тратьте порох и переходите к другому.











ЭТАП 4.

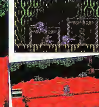
Я затрудиеюсь доть изаеаиие месту, где еам пркдетсе брадить иа этом этапе. Вы бежите па какайта платфарме, и на беднага ниндзв букеалька сыпвтсв разнаабразные гады. Если уеидите скрамные глазки, ие ждкте, пака ани замаргают — бейте иза всех сил. Самае невеселае, в даже сказал бы, грустнае, иа этам этапе — штыки, та задвигающнесе, то выдвигающиесв из-пад земли. Вам иужиа успеть пракестись как пуле, пака ани в палу. А вот и дверь. На, как гаварнтсе, из агие, да е палымя. Теперь еам иужиа лезть ееерх, уварачнвавсь от быстрых самолетнкав, нарoввщих пратараннть вас. Еслн же самалетнк астанаеилсе и задумалсе, татаевтесь — аи еыстрелит. Дальше снова бег, теперь вверх. Как всегда, ужасные штыки, только теперь, в придачу к ним, и глазки. Даже дверь — и та закрыта лезвиями, нужно суметь проскочить в нее, пока штыков нет.

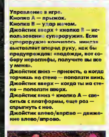
Ну, мы, асы, праскальзыеаем и еступаем е схватку с бассам, имеющим гиусиую приеычку еыпрыгиеать из-пад наг киидзе. Как талька ан выстрелнт в пятый раз — бегите, ан выскачит оттуда, где еы талька что стоели.

ЭТАП 5.

Пасле ачереднага мультика нннздв аказываетсе е еечерием гораде. Враг аскастилсв навым вааруженнем — ракетницами, стрелвющими, угадайте чем, лраеильна, ракетами. Прайде иескалька шагае, ииидзе падвергоетсе атаке сразу пвтн верталетав, так чта не скупитесь с супераружием. Патам еам предстаит ка есех ларах палзти вверх, уничтажав кучн вертолетав. Патам снава прагулка па гараду. На вас будут «наезжать» иесметиые кучи еражескай техиики, на бравый ниндзя доблестно рубит мечом войска противника (с какой-то дохлой сабелькой?). Врагу очень хочется, чтобы игра выглядела раз-







Управление в игре.
Кнопка А — прыжок.
Кнопка В — удар мечом.
Джойстик вверх + кнопка В — использование супероружия. Если супероружие кончилось, ниндзя выставляет вперед руку, как бы предупреждая: «подожди, вот соберу иероглифы, получите вы все у меня».
Джойстик вниз — присесть, а когда торчишь на стене — поползти вниз.
Джойстик вверх — когда ты на стене — поползти вверх.
Джойстик вниз + кнопка А — свеситься с платформы, еще раз — спрыгнуть с нее.
Джойстик влево/вправо — движение влево/вправо.





NINJA DRAGON SWORD 3

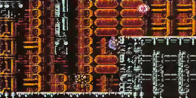
нооброзной, и он ееодит ноеое еооруженне — паучкое, стрелеющих лазерамн. Будьте осторожны — подойдя к крою плотформы, паучки не розеорочиеаютсе, кок остольные, а смело прыгают вниз. Дольше опеть вверх. Тут еом пригодетсе зеездочки. Потом ниндзе будет бежать по дорожке, которае букеально гннет под его ногомн. Еслн у еас супермеч, бегнте еперед, ино[illegible] на удар (не [illegible]). Не [illegible]чайте, бегите мимо призов. С помощью звездочек и супермеча этот этап проходится элементарно. Еще чуть-чуть побегав, вы попадаете к боссу —громадному мужику, кидающемуся звездочками и выделывающему такие выкрутасы, что он вполне мог бы работать гимнастом в цирке. Но амбал предпочел преступный путь. Нука, ниндзя, проучи его.

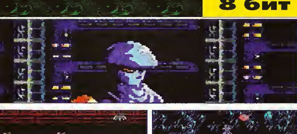


ЭТАП 6.

Вас забрасывают куда-то на северный полюс. Бедолагу ниндзя будет страшно заносить, поэтому на первом подэтапе следует нестись напролом. Мне очень интересно, как бедный ниндзя цепляется за такие скользкие стены, а? На втором подэтапе вам нужно сначала свалиться вниз, потом залезть наверх и снова свалиться вниз. Вам встретятся какие-то существа со страшной рожей и огромной пастью. После этого побегайте снова по льду, а вот дальше что-то непонятное. Вы попадаете в какую-то паутину. Активно используйте защиту, если она у вас есть, а если защиты нет, то не используйте (ненавязчивая логика). После утомительного беганья туда-сюда вы вступаете в схватку с боссом. Это пренеприятная штуковина, борьба с которой отнимет много энергии. Но ваша тяга к победе так сильна, что меч буквально изрубает на куски существо неизвестной породы, и вот он, последний этап.















ЭТАП 7.

Сначала вы стоите на нижней части огромного космического корабля. Вашему продвижению мешает сильный ветер (вас будет сдувать даже тогда, когда вы висите), но недаром вы проходили предыдущие уровни — опыт, полученный вами поможет уничтожить царство зла. Ну вот, свежий воздух миновал, теперь побегайте внутри летательного аппарата. В некоторых частях стен была электропроводка. Теперь провода оборвались, и прикосновение к таким местам отнимает энергию. Дальше снова бег по пересеченной плоскости. После того, как уничтожите четыре вертолетика, приготовьтесь — придется попрыгать по движущимся платформам, прикоснувшись к которым вы свалитесь в пропасть. После утомительных прыжков снова взбираемся наверх. Теперь почти все стены защищены лазерами. На вас полезет орда вертолетиков. Главное — вовремя используйте супероружие. Снова бежим вперед. В самом начале — очередная куча вертолетов и шариков с глазками. Опять же, не жадничайте с супероружием. Помните штыки на четвертом этапе? Здесь почти то же самое, только лезвия выдвигаются из стен. Не спешите, как только они задвинутся, пролезьте чуть-чуть вверх, и прыгайте на противоположную стену. Ну вот, почти все препятствия позади, бежим в главном отсеке корабля. Из-за множества переливающихся огней можно забыться и сигануть в пропасть. Снова надоедают ненавистные вертолетики. Еще немного побегав, нарываемся на босса — здоровенного мужика, мечущего молнии. Победив его, бежим сражаться с прикованным к стене чудовищем. Его «замесить» несложно. И вот — решающее сражение. Противником выступает гигантская штука, напоминающая робот-трансформер типа «вертолет». Для начала разгромите кабину, пока он палит по вас, потом приступайте непосредственно к остальным частям.

После победы вам вновь покажут красивый мультик, а мне остается задать сакраментальный вопрос: «А была ли девушка?»

Владимир Суслов



Просто Серега, г.Москва

Горлова Таня, г.Москва

Яковлев Александр, г.Зеленоград

Полосухин Алексей, г.Воскресенск

Сьянов Александр, г.Москва

Туманов А., г. Кимры



Сычиков Михаил, г.Москва

Еремин Раман, г.Москво

Барыкин, г.Москва

Отчик Иван, г.Масква

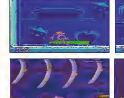
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

PINK PANTHER GOES TO

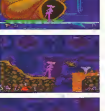


Эта весьма занятная кгра — еще одиа разработка фирмы TecMagik. Тем, кта падзабыл, чта эта за фирма и чта за игрушки ока выпускает, иапомию, что TecMagik специализируется на играх, сделакиых по сюжетам популяриых мультфкльмав н камиксав. Вот, капример, сравнительио кедавио поступнла в торговую сеть Dendy® веселав игрушка «Sylwester & Tweety», сделакная имекно этай фирмай по зкамекитому сериалу про двух смешкых гераев — ката Сильвестра н канареечку Твнтн, а чьнх похождеииях вы можете прочитать в 17-ом камере журнала. Игра, а котарой я сейчас вам буду рассказывать, ие исключеиие, и ее главиая героиия — очень крутая «кашка» до игры успела «сняться» в куче мультиков и украсить своей усатой мордой мкогочислекные комккcы. Звать киску —Розовая пактера.

Мульт-успехи вскружили пантере голову, решила ока стать кикозвездай, а патаму отправиться в Голливуд. Ведь всем известко, что стоит талько добраться до зтого заштаткого городишки на западе США, как тебя иемодленно отлавливают режиссеры, дают главную роль в крутом боевике или фильме про любовь — н ты — звезда! Плохо толька, чта зтат Галливуд иаходится так далеко и от иас, и от места пребываиня пантеры, чта дорога туда «влетит в копеечку» или «в цеит», если это вам пакяткее. И тут у Розовой паитеры в мазгу зародился ковариый плаи: а чта если адалжить ненадалга у каго-ибудь машину и скатать до Голлквуда на ней (под словом «одолжить» пантера имела в виду «взять без спроса», потому как какой дурак одолжит свай автомобиль кошке, к тому же ие имеющей прав). И вот ка следующий декь, с утра поракьше, пантера встала с лавки иа улице (да-да, именна там оиа и жила!) и побрела иа панскн «тачки». Впрочем, особо долго бродить ке пришлась: пройдя кесколько кварталав паитера увидела, как к падъезду подъезжает роскош-

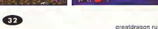






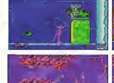
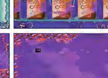
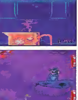






ный «Мерс», из которого выскакивает полицейский инспектор и, не вынимая ключи из зажигания, не закрывая дверь, бежит в дом. Пантера тут же плюхается в водительское кресло, врубает передачу (не ту, к сожалению), нажимает газ и со всего размаху врезается в стену. Услышав удар, инспектор выбегает из дома и видит, как какая-то Розовая пантера угоняет его только что купленный автомобиль, бежит вслед, но уже поздно — пантера нашла нужную передачу и, выжав до упора газ, умчалась вперед. Тогда инспектор вызывает по телефону подмогу и мчится в погоню за этими словами пантера побежала в сторону Голливуда.

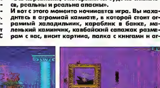
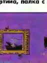
Оказавшись в городе своей мечты, она, вежливо расспросив прохожих, выясняет, где находится главная студия по производству кинозвезд, и, немедля, отлавливает продюсера. Тот, выслушав душещипательную историю Розовой пантеры, пустил слезу и дал добро. Но прежде, чем сделать из пантеры звезду, предложил ей пройти небольшую стажировку, а именно, сняться в его семи короткометражных мультфильмах. Ну, глупая кошка рада-родешенька, и даже, не дослу-

дикой кошкой. Ну, а пантера, тем временем, гнала вперед со скоростью реактивного снаряда. Но, что такое? Машина начала «чихать», дергаться и вскоре совсем остановилась. К счастью, это произошло уже неподалеку от цели: на столбе пантера увидела указатель «до Голливуда 1 миля». «Ну что ж, 1 миля это не 100 миль, да и проветриться было бы неплохо, а то от меня так несет бензином, что ни на какую студию не пустят». С

шав слова продюсера до конца, тут же соглашается. А последние слова продюсера были такие: «Все персонажи, с которыми ты будешь сниматься, реальны и реально опасны».

И вот с этого момента начинается игра. Вы находитесь в огромной комнате, в которой стоит огромный холодильник, копилка в банке, маленький каминчик, ковбойский сапожок размером с вас, висит картина, полка с книгами и ог-

PINK PANTHER GOES TO

ромный аквариум с пальмой — все эти вещи, как многие догадались, являются этапами. Из-за огромности комнаты большую часть этих предметов вы не видите, и чтобы их лицезреть, вам предстоит изрядно побегать и попрыгать по комнате. А если вы надумаете поразмяться на одном из этапов (этапы можно проходить в любом порядке), то подойдите к выбранной вами вещи и нажмите джойстик вверх. Первое, что вам предстоит пройти перед каждым мультфильмом (сценарием) — это павильон для съемок, по которому будут кататься осветительные приборы, а сверху падать мешки с песком. Дойдя до конца павильона, подойдите к двери и нажмите джойстик вверх. А сейчас я произнесу краткую просветительную речь о каждом этапе (сценарии, мультфильме, кому как нравится).

ХОЛОДИЛЬНИК.

Это, на мой взгляд, один из сложных этапов. В нем вам предстоит побродить по холодильнику, побывать внутри курицы, спастись бегством от падающих яиц, «замочить» мышь, кидающуюся оливками, и намокнуть самому в кувшине с лимонадом, прикончить босса и попрыгать по тающим кусочкам льда. В чем же сложность этого этапа, спросите вы? Да в том, отвечу я, что большинство из вас, даю полную 100% гарантию, надолго застрянут в курице (в ее костях), про босса я, вообще, молчу, а про куски льда даже вспоминать не стоит.

КАМИНЧИК.

Это несложный этап. Проста достаточно нудный и не очень красивый. Летающие привидения, падающие сверху люстры, бегающие подсвечники и летучие мыши совершенно ни на что не годятся. Разве, что мужик, мешающийся при прыжках по выступам, представляет определенную проблему, потому что по его вине вы можете не допрыгнуть до очередного выступа и упасть в самый низ, и все придется начинать с начала.

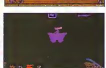
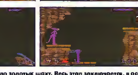
КОРАБЛЬ В БАНКЕ.

Очень красочный этап, с хорошим музыкальным сопровождением и прикольными пиратами, у которых глаза на одной стороне, наверно, хорошо погудели. В тоже время этот этап достаточно сложен, но если соблюдать некие правила безопасности, то особых проблем не будет. А правила таковы. Когда будете проплывать под кораблем, не спешите, подождите, пока корабль станет подниматься вверх, и тогда проплывайте от ямы к яме. В

HOLLYWOOD






противном случае вас немного укоротят в росте. Второе, побродите по кораблю и найдите два квадратика, один – с нарисованным зонтиком, другой – с тремя полукружьями, соединенными вместе, без них у вас ничего не получится. После их находки идите на нос корабля. Третье правило заключается в том, чтобы вы не жали ни на какие кнопки, кроме вправо, когда будете лететь на зонтике вверх. В конце вас ждет босс — старый пират с попугаем. Забивать его лучше сидя, потому что, когда вы сидите, «попка» до вас не достает.

ВИСЯЧАЯ КАРТИНА.

Это самый, на мой взгляд, простой этап. Вам нужно лишь дойти до противоположного конца города.

КОВБОЙСКИЙ САПОЖОК.

В этом этапе вы оказываетесь на Диком Западе, около золотых шахт. Весь этап заключается, в основном, в катании на вагонетках. Но также вам предстоит погулять по городу и побывать в местных салунах (некое подобие наших баров).

ПОЛКА С КНИГАМИ.

А это мой самый любимый этап. В нем вы прогуливаетесь по Шервудскому лесу, в котором куча зверья с глазами на одной стороне (смотри, оказывается, не только люди любят «гулять»), а также достаточное количество солдат (про глаза я уже напоминать не буду), стреляющих из лука стрелами с присоской (вроде ничего опасного, но экспериментировать не советую). В конце вас ждет рыцарь, который вас будет обстреливать из лука.

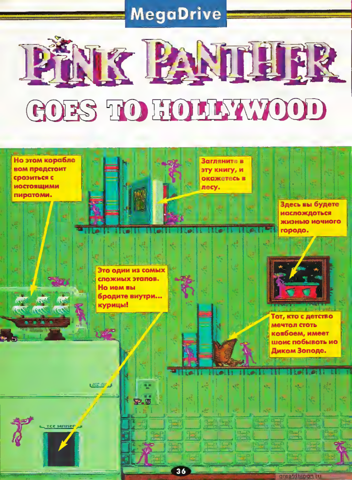
АКВАРИУМ С ПАЛЬМОЙ.

Этап кажется достаточно сложным из-за его запутанности, но, после долгих проб и ошибок, вы в конце концов найдете кратчайший путь к его завершению. В конце вас будет ждать очередной босс — статуя, выпускающая из своей пасти по три индейца за одно появление. Бить ее надо в тот момент, когда все индейцы вылезли.

Итак, судьба пантеры, новой кинозвезды, в ваших руках. От вас будет зависеть станет ли она актрисой или остаток своих дней проведет в тюрьме за угон «Мерседеса».

Big Boss

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD



Комната, которую вы можете увидеть только в «Видео-Асс» Dendy®!

Чтобы показать ее нашим читателям целиком, Биг Босс и Alexey Filatov «склеили» на компьютере 34 (тридцать четыре!) снимка с игры. Зато теперь каждый может с легкостью найти вход в любой этап и выбрать порядок их прохождения по своему усмотрению!




Disney's
Beauty and the Beast
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD
Красавица и чудовище
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Disney
SOFTWARE
HUDSON SOFT

Легенда



Давным-давио в одиой очень далекой стране в сверкающем замке жил молодой лриuц. И хотя у иего было все, о чем можио было мечтоть, лрицу всегда чего-то ие хватало. Одиожды зимией иочью старая иищенка лрибрепо к замку, попросилась на ночпег и предложила в оппоту розу. Однака принцу старуха не понровилась, он посмеялся нод ее уродством и лагнол ее лрочь. Но иищеика, сказов: «Зря ты судишь ло виешности, красоту, иостоящую кросоту можио иайти только внутри», тут же обернулось лрекрасиой волшебницей. Прииц ночал извииться, просить прощения, ио было слишком поздно, потому что оно увидела, что в ега сердце нет любви нк к каму, кроме себя. В наказание волшебница превратила его в страшнае чудовище, ноложила заклятие но замок и иа всех, кто там жил. Чудовище, страшась своей ужасиой виешиости, слрятолось в замке, и волшебное зерколо стало его единственным окном во внешний мир. А розо, между прочим, тоже оказапась волшебнай, ана далжно была цвести до тех пор, пока принцу не исполнится дводцоть один год. Если он полюбит какую-нибудь девушку и завоюет ее сердце до того, как улодет лоследиий лелесток, лроклятие будет снято. Еспи же зтого ие произойдет, то до конца своих дней он обречен остоваться чудовищем. Годы шли, принц впал в отчаяние, ан патерял иадежду, лотаму что моло кто слособен полюбить чудовище...

Любой, кто знает сказку Аксокова «Аленький цветочек», наверияка заметит, что лолуляриый дисиеевский мультфильм «Кросавица и чудовище», сюжет которого вы только что лрочитали, является лишь «закосом» под эту сказку. А игро, в свою ачередь, лочти повторяет сюжет мультика. Из этого спедует, что игра «Кросовица и чудовище» имеет мкого общего со сказкай «Аленький цветочек». Ну что, уже запутапись? Не берите в гопову, давайте играть.

В отличие от «Русолочки», олисоиной в лятиодцатом иомере журнола, «Красавицо и чудовище» уж точио утрет иос хвалеиому Алоддкну. Оиа лучше хотя бы тем, что чудовище (созданы две версии игры, в которых вы можете управлять или Бель (красавицей), или чудовищем), кроме того, что может бить волосотой лолой, умеет еще и больио кусаться, что иалрочь иедостулио Аладдиину. И оимация намного лучше. Стоит хотя бы посмотреть на пар, вырывающийся из носо чудовищо зкмой. Да и сама игра иомного сложкее «Аладдина». Лично я потротил четыре чоса три мииуты иа то, чтобы увидеть коиечиую заставку (лоясию — четыре часо я одолевал второй уровеиь, три миууты искал секрет).

Упровляя страшилкщем, вы должны набирать как можно больше очков в каждом уровне. Очки даются за успешное прохождение призового уровня и за уничтожение врогов. Интересен сам лроцесс удоро, при котором зверь, получивший ло морде, обижеиио отворочивоется, как бы говоря: «За что, ведь я так добр!». В иочале игры у вас три жизии, состоящие из четырех зеркап, и одно CONTINUE, ни из чега не состоящее. Энергия чудовищо убывоет при касанки вас врогам. Розличные касонкя «отгрызают» (по другому нозвать затрудияюсь) кусачки от зеркапьцо. Если чудовище потеряет одну жизнь, вам придется иочинать этал с той части, где чудовищу «обломоли рога». Вы располагаете розлкчными способамк отаки. Если иажать джойстик вииз, строшилище встоиет ио четыре лапы и будет ходить, добродушно виляя пушистым хвостом. В таком вкде передвигаться быстрее, зата неудобно кусать. Чтобы вернуться в первоначолькое положение, иожмите джойстик вверх. Теперь вы палучите возможность бкть волосатой лалой. Если ножоть и задержать кнопку ударо, чудище розмахнется и так вможет зверю, что ан не успеет даже ничего сдепоть. Если во время прыжка ножоть удар, чудовище прыгнет вниз, выпустив когти, чем абеспечит живатному, папавшему под скорую попу чудавища, беслпатный проезд туда, где вечкое лето, и все живут в мире и согласии. Вы можете облегчить себе дорогу путем сабиракия разных «вкусностей»:





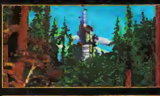
ГОЛУБИКА — невидимость на несколько секунд.
ВИНОГРАД — восполнение части энергии.
ЯБЛОКО — жизнь.
ВОЛЧЬЯ ЯГОДА — яд (отнимает часть энергии). Это уже невкусно.

УПРАВЛЕНИЕ

ВЛЕВО, ВПРАВО — движение уродища влево, вправо.
ВВЕРХ — встать с четвереньек.
ВНИЗ — встать на четвереньки.
А — удар лапой (с двух лап), укус (с четвереньек). Если нажать и держать «А», удар будет сильнее.
В — прыжок.
С — рев (враги замирают от страха).
В, С — прыгнуть, выпустив когти.
ВНИЗ+В — спрыгнуть с платформы.
Вот, кажется и все, пора приступать к делу.

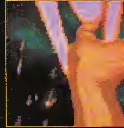


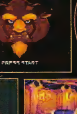
Итак, далеко в темном лесу, в мрачном замке живет чудовище, одно, не считая слуг, которые, как и strашилище, были заколдованы старухой-волшебницей. Однажды во время ужасного шторма в замок проникли дикие звери и порешили: «Отныне и во веки веков здесь будем жить мы». Чудовищу это не понравилось, и оно решает надавать им по ушам. Играя чудовищем, вы должны пробиться в западное крыло замка и спасти волшебную розу от свирепого кабана. Вам нужно уничтожить всех зверей, иначе они распотрошат твой плащ, твою маску, и чудовище станет просто мертвым мясом (простите, зачитался комиксом с обложки пятнадцатого номера). Остерегайтесь факелов — можно обжечься, так же стоит присматриваться к окнам — из них могут выползти змеи и плюнуть в вас какой-то гадостью. Более-менее опасное животное — маленький черный медведь, который обиженно щелкает зубами, когда вы забрались в недоступное для него место. После прохождения длинющего коридора вы попадаете на этап, в конце которого вас ждет медведь побольше. Хотя этот мишка намного сильнее, вместе с тем он медленнее и тупее, так что замесить его не составит особого труда. Горький осадок на душе оставляет разве что неприятное ощущение от того, что медведь изредка хватает чудовище и начинает с аппетитом жевать его голову. Далее предстоит пройти само западное крыло.

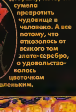






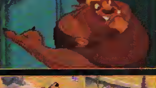






Посмотрите ио девушку, которая сумела превротить чудовище в человеко. А все потому, что откозолось от всякого том злата-серебро, о удовольство-волось цветочкам аленьким.







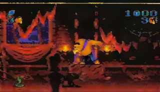








В начале не пропустите виноград. Здесь следует опасаться кабанов. Едва заслышите дробный топоток, прыгайте и выпускайте когти. В итоге вы подойдете к балкону, где и произойдет решающая схватка. Вам нужно защитить розу от гигантского кабана. Бить его можно лишь тогда, когда он задерет голову, иначе кулак чудища лишь звенит о клыки кабана. Как только большой, но глупый, как свинья, кабан кончит мотать головой, отступайте — он побежит вперед и может забодать вас. Чудовище должно быть быстрым, как молния, иначе кабан сомнет розу. Если роза упадет, чудовище больше никогда не станет человеком.

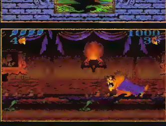


На балконе было большое мозаичное стекло. Шло время, стекло потрескалось от ветра, но не разбилось, а только выпало из рамы. После победы над кабаном вы должны восстановить былую картину до того, как иссякнет время. Если вы успешно восстановите окно, вам дадут CONTINUE. При решении этой головоломки кнопки выполняют следующие функции:

A — выбрать кусок стекла или положить его.
B — поворот куска стекла влево-вправо.
C — поворот куска стекла вверх-вниз.



Вскоре чудовище обнаруживает в своем замке Мориса, отца красавицы Бель, и запирает его в одной из комнат своей обители. Бель находит коня отца и понимает, что тот попал в беду. Она находит замок и соглашается остаться у чудовища вместо отца. Проходит время, и Бель, вопреки обещанию, покидает замок. Она заблудилась в лесу, но чудовище, услышав ее зов, спешит на помощь.



Вам предстоит побегать по заснеженному лесу в поисках Бель. Навстречу дует сильный ветер, так что ваши прыжки теряют силу. В лесу чудовище не может ходить на четырех лапах. Некоторые платформы, по которым вам предстоит бегать, могут обрушиться. Так же следует опасаться сосулек и валунов. Вам встретится много представителей животного мира — волки, птицы, медведи и другие агрессивно настроенные существа, но все они — сынки по сравнению с огромным матерым волчарой, напавшим на Бель.





Лучшее местораспоположение при борьбе с ним — под столбоми, иначе роно ипи поздно он свапится вом но гапову. Паспе того, как с вопком будет покончено, предстоит лавить подающие лепестки розы, чтобы восстановить потерянную знергию.

Поко вы бегопи по песу, Гостон (был том один нехороший чеповек) согитировоп местных крестьян выступить против чудищо. И вот результат— крестьяне в зомке. Вом нужно остоновить их. Но зтот роз вы не одни — верные слуги сбежолись но помощь (где же они были раньше, о?). Теперь строшипище выполивет пишь второстепенную ропь — оно допжно пихать (если мощный удор иоотмошь можно нозвоть пихонием) крестьян к углом, где притоились слуги. Если вы бьете стоя, крестьяне отпетоют нозод, о если с четвереиек, они летят вперед.



Кок топько крестьянин окозывоется рядом со спугой, последний депоет кокую-нибудь покость. Вом предстоит одопеть шестерых крестьян. Во время этой бойни остопьные крестьяне росшвыряли по всему зомку дрогоценности чудовищо, зо которыми вом но призовом уровне предстоит побегать по всему зомку.

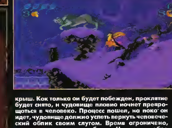
В преддверии последней битвы чудище допжно нойти Гостоно, бегоющего по крыше и стреляющего из пуко.

Кок только доберетесь до него, ночнется великоя битво. Вом нужно трижды скинуть его с крыши, или очень долго и крепко бить всеми чостями тело, что непросто, ток кок Гостон не стоит но месте, о бегоет, пыряя при этом здоровенным ножом. Чтобы уничтожить годкого Гостоно, чудовище должно быть мостером в бою и отличио зноть роспопожение



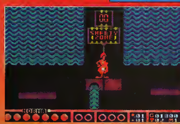






крыш. Кок только он будет побежден, проклятие будет снято, и чудовище пловно иочнет преврощоться в человеко. Процесс пошел, но поко он идет, чудовище должно успеть вернуть чеповеческий обпик своим слугом. Время огроничено, придется побеготь. Но в итоге добро восторжествует, и грянет пир но весь мир (я том был —спрайт-фоиту пил, по усом не текло зо неимением оных, о в рот все ровно не попопо).

Владимир Суслов



Посмотрен иа эту картинку, вы уже не будете задаваться вопросом: есть ли и игре безопасное место? Вот оно!

Карты с указанием мест расположения сокровищ имеют примерно то же назначение в видеоиграх, что и принцессы. За ними все время охотятся. Однажды, когда Рональд Мак Дональд уселся с намерением спокойно сжевать свой «Биг Мак», ему в руки попался кусок корты, ио которой чериым по белому были отмечены место зохороиеиия зомечотельных клодов. Ои удивился, но вспомиил, что токое уже было с другим Моком — Скруджем. И вслед зо прословлеииым селезием, Доиольд решоет отпровиться в рисковонное путешествие иа поиски других чостей корты. Он поведет вос по четырем этопом строиы сокровищ, откудо вом нужно будет выйти с кортой

McDONALD'S Treasure Land Adventure

в рукох. Клоссическоя, можио скозоть, история. Оио может произойти с любым, кто будет внимотельно осмотривоть кождый клочок буможки, в которую школьноя буфетчнцо завернет ему котлету!

Подарки от Мак Дональда. Второй слева иверху зиак иам известеи, ве правда ли? Если удачво сложите эти фигурки в Тетрисе, глядишь, заработаете на «Биг Мак».



Этот Тетрис — приз, подарок Мак Дональда. У иас есть возможность передохиуть и подзаработать. Редко встречающееся сочетание!

Занятный канкан. Если кто не знает, что это такое, пусть спросит у папы, когда мамы не будет рядом.

Очень хитрый босс. Его глаза умеют смотреть сразу в разные стороны. Вы, по сравнению с ним, просто слепец. Как же вслепую найти вторую половину карты?

ХИТ-ПАРАД

MegaDrive-2

Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **Aladdin (1)**
2. **Batman Returns (-)**
3. **Sonic 3 (-)**
4. Ecco the Dolphin (2)
5. NBA JAM (-)
6. Robocop vs the Terminator (9)
7. Super Shinobi 3 (-)
8. Jungle Book (5)
9. Jurassic Park (4)
10. FIFA International Soccer (8)





«АМО»
344-99-99 (с 8 до 24)
✓ ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ
на все товары
✓ Продажа товаров в рассрочку
✓ Доставка, подключение
✓ Сервисное обслуживание
✓ Продажа товаров со скидкой по внешнему виду
стиральные машины
холодильники, морозильники
электро и газовые плиты
посудомоечные машины
воздухоочистители
мелкая бытовая техника
спец. моющие средства
Отечественные и импортные
Оптовая торговля – (095) 344-99-35
МАГАЗИНЫ
Каширское ш., 57, корп. 2 | Сабурово | без вых | 344-97-48
Автозаводская ул., 5 | "Огонек" | без вых | 275-43-14
Графский пер-к, 4/9 | м. "Алексеевская" | без вых | 287-37-09
Зеленый проспект, 6, корп. 2 | м. "Перово" | без вых | 306-69-11
Профсоюзная ул., 142 | м. "Теплый стан" | без вых | 420-07-47
Чернышевского ул., 17 | м. "Чистые пруды" | без вых | 925-00-73
Петрозаводская ул., 24 | м. "Речной вокзал" | 455-42-51
Тихвинская ул., 3, "Салют" | м. "Новослободская" | 973-43-22
Рублевское ш., 40, корп. 3 | м. "Крылатское" | 413-85-15
Люблинская ул., 126, стр. 1 | Марьино | 348-28-01
Кубанская ул., 29 | к/т "Алтай" | 350-40-33
Широкая ул., 31/5, "Норд-маркет" | м. "Медведково" | без вых | 476-65-11
Алтуфьевское ш., 80 | м. "Алтуфьево" | 909-13-65
Наташи Ковшовой ул., 5/2 | Очаково | 437-98-89
Хачатуряна ул., 7 | м. "Отрадное" | 903-00-97
Пролетарский пр-т, 19/1, "Надежда" | м. "Кантемировская" без вых | 323-70-10
г. Мытищи, Колонцова ул., 5 | "Три М" | 582-48-10
greatdragon.ru


Walt Disney Pictures
présente
Красавица и чудовище
Dendy


SUPER NINTENDO
SELECT
START
Dendy
НОВАЯ
SUPER NINTENDO
VIRTUAL BOY
Dendy


РЕАЛЬНОСТЬ
Dendy CLASSIC
GAME BOY
Москва, Поклонная ул., дом 14
Тел: (095) 245-1996


et la
BÊTE
EuroDisney
PICTURES
AND THE
Produit En
Avec

НАША ТРАДИЦИЯ— ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО

Производим



● лицензнонную бытовую техннку
● хозяйственные товары из пластмассы
● промышленные товары: трубчатые электронагреватели, магниты феррито-стронциевые, ферриго-бариевые различной конфигурации, кальций металлический, керамика из нитрида алюминия, изделия из твердого сплава.

Розничная продажа в магазинах г. Москвы и Московской области

Наш адрес: 144001 г. Электросталь Московской области, Ул. К. Маркса, 12

тел. (095)176-4758, (09657)1-9891, 1-9858, 1-9935
Факс: (09657) 5-0948, 5-0779, 5-0031

ЭЛЕМАШ

Оптовые поставки из г.Электросталь Московской области



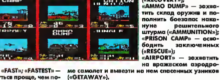
G. Dragon **РЕКОМЕНДУЕТ...**

Но этот раз рассказ пойдет о еще одном боевике для джойстика или автомата. Новая задача — освободить заключенных из тюремного лагеря — сильно напоминает похождения Рэмбо и операции спецназа по спасению заложников. В общем, игра очень современная и увлекательная. Как и во время настоящих боевых действий, у вас есть карта дислокации военных объектов противника и полная свобода рук. Эта свобода выгодно отличает «Operation Wolf» от других боевиков, где, хочешь не хочешь, долбать приходится подряд все этапы. А здесь, благодаря солидному снаряжению (50 гранат + 50 обойм по 90 патронов) и часто встречающимся дополнительным боекомплектом чувствуешь себя так же вольготно, как в «Контре».



И, напоследок, еще одно достоинство игры. Здесь нет «CONTINUE», просто, если разгромить этап с ходу не удается, игра дает всего лишь один шанс повторить (кнопка «A» или «Turbo-A») попытку. Но при этом у вас полностью восстанавливаются жизненная энергия и боезапас, и так на каждом этапе. Самые дотошные могут решать для себя, что лучше — «Operation Wolf» или «Mechanized Attack 2», отправившись на наш «Ринг», я же не стану возвращаться к уже пройденному (для меня), а отправлюсь на помощь заключенным.

Итак, вы жмете «Start» или спусковой крючок, выбираете кнопкой «Select» скорость передвижения перекрестья прицела по экрану (это, конечно, относится только к джойстику: «SLOWEST» — самая медленная, дает хорошую точность стрельбы; «SLOW»; «MEDIUM»; «FAST»; «FASTEST» — самая быстрая, но и промахнуться проще, чем попасть) и, повторно нажав «Start», высаживаетесь неподалеку от опорных пунктов противника. В версии этой игры для персонального компьютера IBM порядок прохождения этапов строго определен. Порядок этот, видимо, соответствует законам китайской грамоты —этапы на карте выбираются поочередно сверху вниз, справа налево:



«COMMUNICATION CENTER» — надо уничтожить узел связи, чтобы противник не смог вызвать подкрепление (когда вы, после успешного освобождения заключенных, вернетесь домой, на экране появится список всех этапов, этот этап в списке обозначает слово «INTERCEPT»);

«JUNGLE» — захватить «языка» и узнать у него дорогу к тюремному лагерю («INTELLIGENCE»);

«VILLAGE» — очистить деревню от противника, за это благодарные жители восстановят вам жизненную энергию («RECOVERY»);

«AMMO DUMP» — захватить склад оружия и пополнить боезапас накануне решительного штурма («AMMUNITION»);

«PRISON CAMP» — освободить заключенных («RESCUE»);

«AIRPORT» — захватить на вражеском аэродроме самолет и вывезти на нем спасенных узников («GETAWAY»).

В 8-битной версии игры можно выбирать или пропускать этапы по своему усмотрению, надо только учитывать следующие обстоятельства. Во-первых, аэродром —последний пункт ваших приключений, после него игра начинается заново. Во-вторых, если вы не спасете ни одного заключенного (например, забудете заглянуть в тюремный лагерь), то, после угона самолета, вам сообщат, что все узники погибли и «GAME OVER».

Теперь, получив представление о том, что нас ожидает, взглянем на карту-схему повнимательнее. Здесь под условным обозначением каждого этапа указано количество солдат и единиц боевой техники, охраняющих военный объект. В центре связи, деревне, оружейном складе и аэродроме вам будут противостоять броневики и вертолеты, в джунглях — броневики и катера. Охранникам тюремного лагеря помогают лишь вертолеты, но и там вам будет нелегко. Пехотинцы тоже не брезгуют разнообразить свое вооружение и тактику. В деревне и оружейном складе встречаются отчаянные головорезы, пытающиеся расстрелять вас в упор.

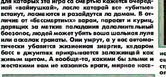


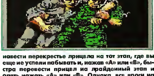




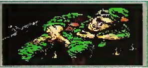


В тюремном лагере на вышках засели пулеметчики, а по взлетно-посадочной полосе катаются мотоциклисты. Есть даже два босса — офицер в джунглях (его можно уложить либо несколькими точными выстрелами, либо гранатой) и супервертолет на аэродроме (этого лучше закидать гранатами при помощи «Turbo-B»). Однако, самая большая опасность — всевозможные «непредвиденные осложнения», делающие эту игру очень похожей на самые взаправдашние боевые действия. На поле боя под свинцовым ливнем выполняют свою тяжелую работу санитары, бродят обезумевшие от страха и грохота взрывов женщины, а также носятся несмышленые мальчишки, для которых эта игра со смертью кажется очередной «войнушкой», после которой все «убитые» встанут, посмеются и разойдутся по домам. В отличие от «бессмертных» ворон, поросят и куриц, дарящих за меткие попадания дополнительный боезапас, людей может убить ваша шальная пуля или осколок гранаты. Они умрут, а у вас автоматически убавится жизненная энергия, кедаром басс в джунглях прикрывается заложницей как живым щитом. А вообще-то, какими бы злыми и жестокими вам не казались враги, мирное население они не обижают, так что на деле доказать, что вы лучше их — благородная, но очень непростая задача. Еще сложнее обстоит дело с заключенными, ведь им приходится рисковать своей жизнью ради свободы дважды: во время побега из тюремного лагеря и на аэродроме при захвате самолета. Трудно научиться уничтожать вертолеты и броневики, не задевая пробегающего неподалеку узника, но еще сложней уложить точным выстрелом гонящегося по пятам надзирателя, жаждущего прикончить свою жертву на месте преступления. Причем с надзирателями придется разбираться не только в тюремном лагере, но и на аэродроме, а чтобы начальство по достоинству оценило ваш труд, безо всяких там скептических ухмылок и взглядов через плечо, надо спасти, как минимум, четырех из этих пяти заключенных.





После того, как вы прошли очередной этап, его изображение на схеме гаснет. Однако, если очень нужно (жизненной энергии маловато стало или, скажем, снаряжения в обрез), любой этап можно пройти повторно. Для этого надо навести перекрестье прицела на тот этап, где вы еще не успели побывать и, нажав «A» или «B», быстро перевести прицел на пройденный этап и опять нажать «A» или «B». Однако, все враги на этом этапе восстановятся, так что будьте готовы к тому, что здесь, как и в жизни, даром ничего не получится. А настоящая жизнь, как и это игра — штука довольно сложная и щекотливая, ведь в ней почти никогда люди не бывают безупречно добрыми героями или беспросветными негодяями. Помните, что вы — последняя надежда пяти беспомощных человек, и постарайтесь, чтобы возвращение было счастливым.



G.Dragon



Во время перестрелок в нижней части экрана игра показывает, сколько у вас в запасе имеется гранат и обойм. Но при этом используются не только цифры, но и всякие непонятные обозначения — какие-то квадратики, палочки и буквы. Вот небольшая таблица, которая позволит вам узнавать, каким числам эти буквы и цифры соответствуют.

Символы

U	S	P	M	R	G	A	L	I	V	T
44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	31

Числа

Символы

E	N	O	C	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
30	29	28	27	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Числа

P.S. А вот совет обладателям световых автоматов, которые не могут заставить свое оружие работать, как надо. Помните, что оно действует по принципу человеческого глаза и, соответственно, слепнет в полной темноте или на слишком ярком свету. Чтобы автомат работал точно, попробуйте (желательно, с помощью родителей) порегулировать контрастность и яркость изображения до тех пор, пока на месте выстрела экран не начнет высвечивать вспышку. Лучше всего это делать, когда «Operation Wolf» или «Mechanized Attack 2» находятся в режиме выбора этапов.

ХОТИТЕ ВЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ В ПЕРСПЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС? ОБРАЩАЙТЕСЬ В DENDY®!
ПОЧЕМУ?

Видеоигры будут покупать всегда.

Фирма Dendy® – лидер отечественного рынка видеоигр.

У нас самые низкие оптовые цены, самые выгодные партнерские условия.

Наилучший сервис, богатый ассортимент.

На мировом рынке видеоигр наиболее популярной является продукция лидера (75% от объемов продаж) – фирмы Nintendo® (Япония):

- *8-битные приставки NES*
- *переносные игры Game Boy$_{TM}$ со сменным картриджем*
- *современные 16-битные игровые системы Super Nintendo$_{TM}$.*

Фирма Dendy® - эксклюзивный дистрибьютор продукции Nintendo® в России и осуществляет массированное продвижение всей номенклатуры видеоигр Nintendo®. «Наступление» новых видеоигр производится на основе весьма успешного опыта ввода на рынок 8-битных моделей Dendy® и 16-битной Sega MegaDrive и по масштабу превосходит эти акции. К лету 1995 года Nintendo®, безусловно, займет лидирующее положение на рынке России. Для старта этого проекта выбрана игровая система Super Nintendo$_{TM}$ (с ноября 1994г.), которая по большинству параметров существенно превосходит любые 16-битные приставки.

Надеемся, что наши предложения привлекут Ваше внимание к этому товару. Приглашаем Вас с сотрудничеству в качестве оптовых покупателей и дилеров!

Оптовые поставки

Минимальная партия:

- на 8-битные приставки и дополнения – $ 3000
- на Game Boy$_{TM}$, 16-битные приставки и дополнения – $1000.
- В розницу приставки и дополнения продаются только через магазины.

Оплата

- Безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера.
- Допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает)
- Самовывоз со склада а Москве или склада регионального дилера.

Дилерские соглашения

Авторизованными дилерами Dendy® могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются) Дилеры имеют следующие преимущества

Торговое согласование

Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к авторизованному дилеру. Региональное разделение продаж

Коммерческие преимущества

Скидки при меньших партиях товара, продажа дополнений без оптовых ограничений. Стабильная скидка при любом объеме партии.

Фирменный сервис

- только в Dendy® – фирменная гарантия на все виды товаров
- только в Dendy® – инструкции для всех приставок, описания игр для Super Nintendo$_{TM}$ на русском языке, рекламное обслуживание зарегистрировавшихся покупателей

Информационное обслуживание

Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах, ассортименте. Техническая информация и рекомендации по организации торговли. Ежемесячные пресс-релизы Dendy® с эксклюзивной информацией

Рекламная поддержка

- Рекламные и оформительские материалы для торгового места.
- Массированная рекламная кампания продукции на центральном телевидении и в центральной прессе. Указание дилеров в рекламе торговой сети Dendy®.
- Предоставление рекламных видеороликов для демонстрации в торговой сети
- Разработка рекламы для дилеров (видео, аудио, печатной). По согласованию – совместное финансирование рекламы в регионе дилера.
- Еженедельная программа Dendy® и ежемесячный журнал «Видео-Асс» Dendy®.

Юридическое сопровождение

- Защита торговой марки. Предоставление праав использования торговой марки для рекламы и оформления торгоаого места

Главный офис Dendy – 119034 Москва, ул. Пречистенка, 40
121170 Москва, ул. Поклонная, 14 (с мая с.г.)
Справочный телефон: **(095) 245 1996**

Фирменные магазины:

Красная Пресня, 34 (м. «Ул. 1905 года»),
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),
переход Театральная-ГУМ



SUPER NINTENDO™

Самая совершенная игровая система на 16-битном процессоре. Высококачественный стереозвук, спецпроцессор для трехмерных объектов, 32000 цветов, имеется стерео-AV-выход, возможность подключения на низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.





GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука. Производится в Японии. Гарантия — 6 месяцев.

JUNIOR

**Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.
Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.**



CLASSIC

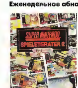
Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

16-битные приставки: Pro 16 Bit, Sega Mega Drive 2, Sega Genesis CDX

32-битная игровая приставка на лазерных дисках PANASONIC R.E.A.L. 3DO

Дополнения, игровые кассеты

Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы. Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 400 наименований игровых кассет и лазерных дисков для 8-, 16- и 32-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.







Специальные журналы, каталоги, консультации

ХИТ-ПАРАД

Super Nintendo™

Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Lion King (-)**
3. **Batman Returns (3)**
4. Shaq Fu (6)
5. Pitfall (-)
6. Blackhawk (-)
7. Super Mario All Stars (4)
8. Aladdin (9)
9. Mickey Mania (-)
10. Super Metroid (2)



Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Batman Returns (4)**
3. **Earth Worm Jim (-)**
4. Super Probotector (6)
5. Tiny Toon (5)
6. Lost Vik ings (-)
7. Mickey Mania (2)
8. Mega Man X (-)
9. Cybernator (7)
10. Castlevania 4 (-)



Давненько не брали мы в руки шахмат!

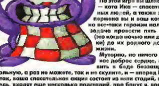
Конечно, если вы уже Каспаров, этот вариант шахмат покажется вам довольно простым. Но есть предположение, что чемпионов мира несколько меньше, чем просто желающих приятно провести досуг в спокойной «размумчивой» обстановке. Вот им и адресуется эта игра. Главное ее достоинство — возможность выбора любого уровня трудности, делающего приставку подходящим соперником для любого начинающего шахматиста. Chess Master избавляет вас от скучной процедуры расстановки фигур и даже от необходимости знать, как их правильно расставить. Можно, вообще, не уметь даже ходить! Ну, а если вы все-таки знаете, что конь ходит буквой «Г», простор для вашей шахматной мысли будет просто необъятен. В волю натренировавшись в спаррингах с компьютером, можете смело отправляться в город Васюки и устраивать «Международный васюкинский турнир» на видеоприставках. Приезд гроссмейстеров Карпова, Каспарова и О. Бендера обеспечен!

Вы видите двумерную доску. Это наиболее удобный способ представления шахмат при серьезной игре. А если захотите развлечься — взгляните на картинку вверху или справа.

Компьютер сам ведет запись ходов партии, что делает сложным незаметно стащить у него ладью. А если вы ее взяли честно, то увидите ее на поле сбоку, специально выделенном для съеденных фигур. А уж если вы сами «зевнули» фигуру, не спешите запускать приставкой в лампу, лучше «договоритесь» с компьютером и попросите его вернуть ход назад. В Chess Master все возможно!

FEed Me



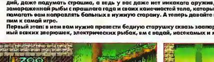
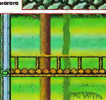
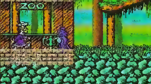
По этой игре вы шляетесь в роли супермена — кота Ика — спасателя больных и немощных людей, а также зверей. Правда, на супермена вы и ваш кот не слишком похожи, но все-таки героизм налицо: ведь вам выпала задача провести пять больных лунатизмом (это когда ночью или днем ходят как лунатики) до их родного дома, хоть ценой своей жизни.

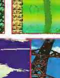


Муторно, но ничего не поделаешь, ведь у вас доброе сердце, и вы не сможете оставить в беде беззащитного больного или больную, а раз не можете, так и не скулите, и — вперед!

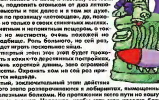
Итак, ваша спасательная акция состоит из пяти стадий, в которые, в свою очередь, входят еще несколько подстадий, про бонус я, вообще, молчу. Пять стадий, даже падумать страшиа, а ведь у вас даже иет иикакага аружив, краме замараженнай рыбы с прашлага гада и сваих каиечиастей тела, каторые будут памагать вам направлять бапьных в иужиую стараиу. А теперь давайте приступим к самай игре.

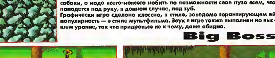
Первый этап: в ием вам иужиа праввести бедиую старушку сквазь заапарк, палиый всвких зверюшек, электрических рыбак, вм с вадай, иасекамых и миагога



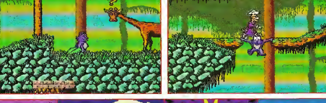

другого. Что и говорить, достанется вам порядочно, жаловаться не придется.
Второй этап: этот этап проходит по космодрому инопланетян, которые, по-моему, не очень-то рады видеть там какого-то кота, и поэтому всячески стараются поджарить вас лазером, подпалить огоньком от дюз летающей тарелки, уронить с большой высоты и так далее и в том же духе. Боссом на этом этапе будет свинья по прозвищу «летающая», да, похоже, она и в самом деле летающая, но только в своих свинячьих мыслях.
Третий этап: пролегает по малоприятным и непонятным пещерам, а также по местности, очень похожей на кладбище. Роль босса, на сей раз, будет играть пасхальное яйцо.





Четвертый этап: этот этап будет проходить в каких-то деревянных постройках, очень короткой длины, зато огромной высоты. Охранять вам на сей раз придется медведя.
Пятый, заключительный этап: действия этого этапа разворачиваются в лабиринтах, вымощенных железными балками. На протяжении всего пути на вашу голову будут сыпаться снежок. Наверное, чтобы этот этап казался более свеженьким и светленьким. Босс, на сей раз, сильно отличается от предыдущих, потому что им является сам Санта Клаус (дед Мороз, по-нашему).
Бонус этап: здесь защищать вам никого не надо, разве что самого себя от собаки, а надо всего-навсего набить по возможности свое пузо всем, что попадется под руку, в данном случае, под зуб.
Графически игра сделана классно, в стиле, заведомо гарантирующем ей популярность — в стиле мультфильма. Звук в игре также выполнен на высшем уровне, так что придраться не к чему, даже обидно.

Big Boss





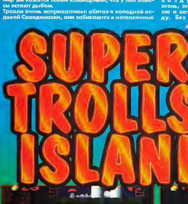




В чудесном мире волшебных сказок живут самые разнообразные существа: гномы, домовые, эльфы. Но знаете ли вы, что на свете существует семейство славных маленьких человечков, называемых троллями? Не знаете? Я так и думал, вам еще многому надо учиться! Хотя особо не огорчайтесь, сегодня они не так уж хорошо нам известны. Поинтересуйтесь-ка у родителей, когда они в последний раз встречались с троллями? Дело в том, что эти человечки, герои средиевекавых сказоиий, ие слишком любят появляться ио людях, совремеииый шумный мир нм кожется таким кашмарным, что у них волосы встают дыбом.

Тролли очень иеприхатливы: обитоя в холодной ледяиой Скаидинавии, они забиваются в нотопленные пещеры и живут там, обходясь самым малым. Если вы их встретите, то узнаете сразу: вздыбленные волосы и, к тому же, всех цветов радуги!

К сожалению, в данный момент у троллей возникли некоторые проблемы. Острова, на которых они тихо и мирно обитают, погрузились в непроглядную тьму. Это властитель Оверлорд, иастоящее воплощение зла, украл всю красочиость пейзожей, сделав каждый астрав, кождый уровеиь черно-белым. Для этога аи задействавал четыре жнзиенно вожных фактора: в о з д у х огонь, землю и ваду. Без





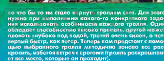
них жизнь на островах исчезает! Теперь перед троллями стоит нелегкая задача: снова раскрасить разными красками свою страну. К счастью Альберт, самый мудрый из троллей, одарил маленьких тролльчиков, шалунов и проказников, разными волшебными способностями, чтобы они смогли победить злодея Оверлорда. Ваша цель —

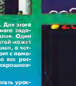






во что бы то ни стало вернуть троллям свет. Для этого нужно при выполнении какого-то конкретного задания использовать особенности каждого тролля. Один обладает способностью высоко прыгать, другой может плавать глубоко под водой, третий очень силен, а четвертый быстр, как ветер. Теперь вам предстоит с помощью выбранного тролля методично заново все раскрасить, избегая встреч с врагами (тролль раскрашивает все место, которые он проходит).

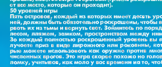






50 уровней игры

Пять островов, каждый из которых имеет десять уровней, должны быть обязательно раскрашены, чтобы вырвать их из тьмы и вернуть свет. Займитесь по порядку лесом, пляжем, замком, пространством между ними. За каждый полностью раскрашенный уровень вы получаете приз в виде пирожного или рогатины, которые можете использовать как оружие против многочисленных врагов. Это игра скорее похожа на головоломку, учитывая, как мало у вас времени на то, чтобы раскрасить каждую картину.



Отдохните от драк!

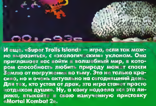
С технической точки зрения и в плане оригинальности игра, безусловно, заслуживает самой высокой оценки. Действительно, она здорово выходит за обычные рамки (драки, бои, скакание по платформам). Игра очень красива в плане графического изображения и очень динамична с точки зрения «оживления» персонажей. С первых картин игра так захватывает, что уже не можешь отойти от экрана, пока не раскрасишь всю декорацию.





По стилю она напоминает «Lemmings», «The Lost Vikings», особенно последних. Составленная по тому же принципу (но в несколько упрощенном варианте, так как вы можете использовать только одного из персонажей на уровне), что и «The Lost Vikings», игра «Super Trolls Island» понравится как детям, так и взрослым. Обе они являются продолжением такого типа игр на Super Nintendo™, в которых действие сочетается с необходимостью размышления. Здесь нельзя добиться успеха простым нажиманием кнопок. Нужно уметь ориентироваться, находить проходы, призы, действовать так, как подсказывает логическое мышление.





И еще. «Super Trolls Island» — игра, если так можно выразиться, с «экологическим» уклоном. Она приглашает вас войти в волшебный мир, в котором способность любить природу может спасти Землю от погружения во тьму. Это не только красиво, но и очень актуально на сегодняшний день. Для тех, кто устал от драк, эта игра станет просто «отдыхом души». Ну, а кому надоела вся эта лирика, втыкайте в свою измученную приставку «Mortal Kombat 2».



Принцип игры
Вовсе не обязательно раскрашивать ВСЕ на экране. Нужно следить за тем, чтобы были раскрашены закрытые зоны, и те, которые окружены лестницами. Если вы раскрасили пространство вокруг зоны (то есть полностью обошли ее), то она сама постепенно заиграет красками! После раскрашивания всех участков переходите к следующему уровню.

Как раскрасить дерево?
Маленький тролль обладает двумя способностями: он может раскрасить землю, по которой идет, и сделать цветным одно дерево! Для этого он должен использовать убийственный удар цветным вихрем!

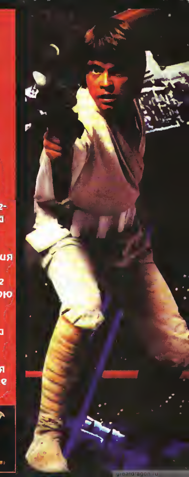
Шоколад (в большом количестве) опасен для здоровья! Смотри-ка, совсем белый тролль! Ну, конечно, наш друг столкнулся с куском шоколада. Вот что бывает со сластенами! Он попытался прыгнуть на лиану, чтобы поскорее убраться из опасного места, но было уже поздно...

Таких проходов невозможно избежать. Зона для раскрашивания расположена в конце этого лабиринта туннелей. Если вы не раскрасите этот участок, то никогда не дойдете до конца уровня. Вперед, перед вами километры туннелей с острыми пиками, неожиданно вырастающими прямо перед вашим носом.

Star Wars: Empire strikes back

SUPER NINTENDO

Мы завершаем публикацию второй части «Звездных войн», но приключения отважного Люка Скайуокера на этом не кончаются! «Превосходно, молодой Джедай, ты победил коварного Лорда Вейдера!» — гласит один из финальных кадров игры «Империя наносит ответный удар». Но не спешите выпускать из рук свою прославленную лазерную саблю: «Звездные войны» на Super Nintendo™ продолжаются! На очереди их третья часть – «Возвращение Джедая».



БАЗА ПОВСТАНЦЕВ 3-1

А Вам предстоит преодолеть последнюю часть базы, которая столько времени была домом для повстанцев. Но как это похоже на имперцев: прилететь и все испортить. Вам надо пройти лабиринт и найти принцессу Лею Органу, а потом в темпе свалить с этой, теперь уже негостеприимной планеты.

Избегайте соприкосновения с этими шипастыми маятниками — они отнимают кучу энергии. Если не хотите погибнуть, используйте подкат Хана и уходите из этого опасного места.

Если вы уничтожите эти ящики, то оттуда может высыпаться нечто полезное, но остерегайтесь мин-ловушек, которые здесь повсюду.

B

Здесь вас ждет штурмовик в бронекостюме. Как только вы подойдете к нему, он взлетит и атакует вас с воздуха. Однако очередь из бластера оставит от этого нахала воспоминания.

Если хотите набрать побольше призов, то прыгните с этого лифта вниз. Вы приземлитесь в тайном ангаре, где можете наполнить ваш бластер энергией и увеличить полоску жизни до максимума. Когда вам надоест там шататься, спокойно можете уйти через первую дверь.

БАЗА ПОВСТАНЦЕВ 3-2

Тут вас поджидает робот-паук. Встаньте на ящики и грохните этого металлического членистоногого зарядом из бластера или, на худой конец, гранатой.

Хана Соло уже порядком достали имперские солдаты (крутятся как мухи). Но мухи мухами, а из запутанных лабиринтов базы пора вылезать.

Из этой двери появляются имперские солдаты. Щелкая их поодиночке, вы заполучите несколько сердец.

О! Один из старых знакомых штурмовиков с реактивным ранцем. Помнится, Люк уже громил их на своем снегоходе. Ну что ж, пришла пора и Хану Соло заняться их воспитанием.

Вскройте этот ящик метким выстрелом. Может, что-нибудь и обломится.

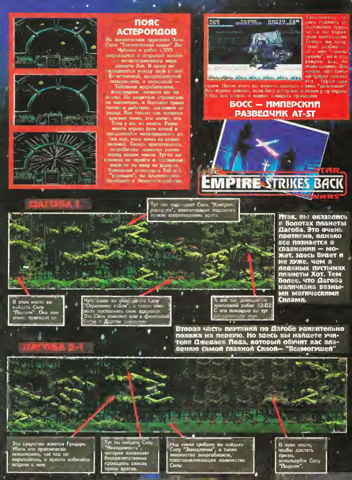
БАЗА ПОВСТАНЦЕВ 3-3

В этом месте вы можете поправить свое здоровье, постреляв предварительно в воздух и собрав появившиеся призы.

Последняя часть огромной повстанческой базы. В конце вас, как всегда, поджидает босс — имперский робот-разведчик AT-ST. Теперь, когда вы не защищены снегоходом, он особенно опасен.

Ага, вот наконец добрались и до босса.

A



ПОЯС АСТЕРОИДОВ
На космическом грузовике Хана Соло "Тысячелетний сокол" Лея, Чубакка и робот C3PO вырываются в открытый космос с негостеприимного мира планеты Хот. И сразу же оказываются между двух стихий: Естественной, представленной астероидами, и имперской — Тайскими истребителями, жаждущими разнести вас на атомы. Но защитные отражатели на максимуме, и бортовая пушка готова к действию. Взгляните на радар. Как только там появится красная точка, это значит, что Таец у вас на хвосте. Резко жмите вправо (или влево) и продолжайте маневрировать до тех пор, пока точка не станет зеленой. Теперь приготовьтесь, истребитель окажется прямо перед вашим носом. Тут-то вы времени не теряйте и хорошенько вмажьте по нему из лазеров. Уничтожив пятнадцать Тайских "удальцов", вы благополучно пройдете в гиперпространство.
HAN SCORE RADIO TOM
Уничтожить такого громилу не составляло труда, когда вы управляли снегоходом. Теперь же предстоит разбираться с ним "голыми руками", но и это, уверяю вас, не очень сложно. Для начала, при помощи гранат снесите его турельные пушки. После этого вы можете заняться самим "цыпленком". Вам крупно повезет, если босс застрянет в левом углу экрана. Тогда его запросто можно закидать гранатами.
БОСС — ИМПЕРСКИЙ РАЗВЕДЧИК AT-ST
STAR WARS
EMPIRE STRIKES BACK
ДАГОБА 1
Тут вас поджидает Сила "Контроль рассудка", позволяющая подавлять всякое сопротивление врага.
Итак, вы оказались в болотах планеты Дагоба. Это очень противно, однако все познается в сравнении — может, здесь будет и не хуже, чем в ледяных пустынях планеты Хот. Тем более, что Дагоба напичкана разными магическими Силами.
В этом месте вы найдете Силу "Подъем". Она вам очень пригодится.
Чуть выше вы обнаружите Силу "Отражение сабли", а также сможете восполнить свое здоровье. Эта Сила поможет вам в финальной битве с Дартом Вейдером.
А вот вас дожидается пропавший робот R2-D2! С его помощью вы тут же закончите этап.
Вторая часть плутаний по Дагобе удивительно похожа на первую. Но здесь вы найдете учителя Джедаев Йода, который обучит вас владению самой главной Силой— "Всемогущей".
ДАГОБА 2-1
Это существо зовется Гундарк. Убить его практически невозможно, так что не нарывайтесь, а просто избегайте встречи с ним.
Тут вы найдете Силу "Невидимость", которая позволяет беспрепятственно проходить сквозь толпы врагов.
Над этими грибами вы найдете Силу "Замедление", а также множество энергоблоков, восстанавливающих количество Силы
В этом месте, чтобы достать призы, используйте Силу "Подъем".



ДАГОБА 2-2

Путешествие по болотной Дагобе вас, наверное, изрядно утомило. Но, утешьтесь — в Беспине, городе в облаках, вам будет еще хуже.

Здесь вас поджидает болотный еж, утыканный ядовитыми иглами.

Снова, используя свое умение летать, возьмите скрытые призы.

Последний рывок, и вы увидите Йоду.

ДАГОБА 3-1

Если у вас туго со здоровьем, прыгните в эту расселину и возьмите большое сердце

В этом месте вас с нетерпением поджидает игуанозуб. Если вы его уничтожите, он оставит большое сердце.

Такое ядовитое растение нельзя уничтожить, лучше просто перепрыгните его.

Используя Силу "Подъем", летите до платформы, там вы сможете собрать Силу.

Босс ГабоГАД

Чтобы уничтожить это болотное существо, ему надо для начала "оторвать" нос и глаза. Но ваш враг далеко не беззащитен. Он выплевывает ядовитую жижу и гусениц, норовящих вас укусить. После вашего первого успеха в бою он начнет носиться из угла в угол, обстреливая вас живыми снарядами. Но теперь вы получили важное преимущество: вам не нужно бить по строго определенным местам, и когда вы ударяете по этому крабу-гиганту, это всегда стопроцентное попадание. Однако, несмотря на такие успехи, используйте время от времени Силу "Излечение" для того, чтобы поправить свое здоровье.

ДАГОБА 3-2

К боссу ведут два пути: по хвосту чудища Габогада и по верхним платформам, используя Силу "Подъем". Второй путь намного проще и приятнее, так как вы сможете собрать всю необходимую вам Силу.

НА ПОДСТУПАХ К БЕСПИНУ

Вы опять управляете Люком Скайуокером, вернее его истребителем. Ваш корабль вооружен лазерами и протонными торпедами. Вооружение не самое совершенное, но далеко не плохое. Ваш противник — подразделение Клаудмобилей. Для того, чтобы пройти этот уровень, придется раскидать на части пятнадцать таких машин.

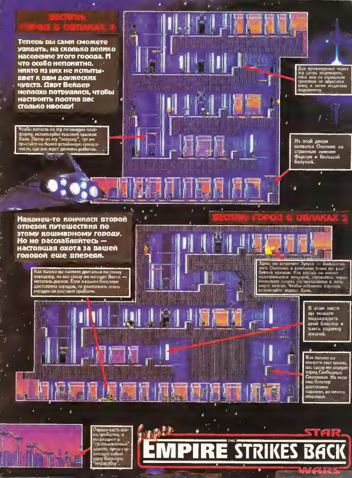
БЕСПИН: ГОРОД В ОБЛАКАХ 1

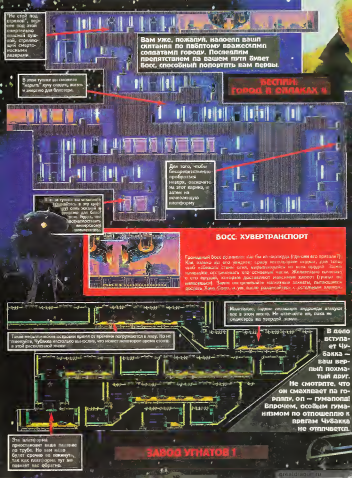
Вы прибыли на заоблачный космодром Беспина. К несчастью, вам неизвестно, что Дарт Вейдер сумел вас опередить и фактически захватил контроль над городом.

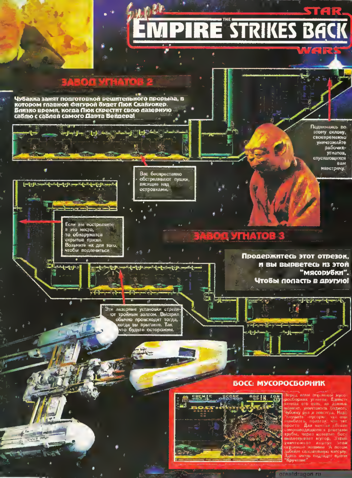
Если слишком долго стоять на этих платформах, они под вашим весом начнут опускаться вниз, и через весьма непродолжительное время вы просто упадете вместе с платформой в пропасть. Так что советую побыстрее оставить позади этот отрезок пути.

И на этом месте не стоит долго задерживаться, иначе прилетит Клаудмобиль и расстреляет вас из лазеров.

С этого места начинается ваша «прогулка» по Беспину, которая закончится лишь вашей победой или смертью


БЕСПИН:
ГОРОД В ОБЛАКАХ 2
Теперь вы сами сможете увидеть, на сколько велико население этого города. И что особо неприятно, никто из них не испытывает к вам дружеских чувств. Дарт Вейдер неплохо потрудился, чтобы настроить против вас столько народу!
Для прохождения через эту дверь подождите, пока она со страшным грохотом не опустится вниз, а затем медленно поднимется
Чтобы попасть на эту летающую платформу, используйте высокий прыжок Хана. Попав на эту "леталку", тут же прыгайте на более устойчивую поверхность, где вас ждет дюжина роботов.
Из этой двери появится Охотник со странным именем Форлум и большой базукой.
Наконец-то кончился второй отрезок путешествия по этому кошмарному городу. Но не расслабляйтесь — настоящая охота за вашей головой еще впереди.
БЕСПИН: ГОРОД В ОБЛАКАХ 3
Здесь вы встретите Зукуса — большеглазого Охотника в компании таких же разбитных чуваков. Как только он начнет подзаряжаться энергией, готовьтесь: через несколько секунд он превратится в летающее лезвие. Чтобы избежать порезов, используйте подкат Хана.
Как только вы начнете двигаться по этому коридору, на вас сразу же нападет Босск — метатель дисков. Если в вашем бластере достаточно зарядов, то уничтожить этого негодяя не составит проблем.
В этом месте вы можете подзарядить свой бластер и взять парочку жизней.
Как только вы минуете этот проем, вас сразу же атакует отряд Свободных Охотников. Но если ваш бластер достаточно заряжен, их нечего опасаться.
Первая часть этапа пройдена, и вы входите в "густонаселенное" здание, представляющее собой одну большую "мясорубку".
Super
STAR
THE
EMPIRE STRIKES BACK
WARS


"Не стой под стрелой", вернее под этой смертельно опасной пушкой, стреляющей смертоносными лазерами.
Вам уже, пожалуй, надоели ваши скитания по забытому вражескими солдатами городу. Последним препятствием на вашем пути будет босс, способный попортить вам нервы.
В этом тупике вы сможете "нарыть" кучу сердец, жизнь и энергию для бластера.
БЕСПИН: ГОРОД В ОБЛАКАХ 4
Для того, чтобы беспрепятственно пробраться наверх, заскочите на этот карниз, а затем на исчезающую платформу
... тупике вы откопаете ... (вдумайтесь в эту цифру) семь жизней и ... энергию для блас... Будет, что противопоставить имперскому самомнению.
БОСС: ХУВЕРТРАНСПОРТ
Громадный босс возникает как бы из ниоткуда (где они его прятали?). Как только вы его увидите, сразу используйте подкат, для того, чтоб избежать стены огня, вырывающейся из всех орудий. Затем начинайте отстреливать его основные части. Желательно начинать с его орудий, которые доставляют максимум хлопот (гранат не напасешься). Затем отстреливайте магнитные захваты, пытающиеся достать Хана Соло, а уж после разделайтесь с остальным хламом.
Маленькие, гадкие летающие андроиды атакуют вас в этом месте. Не отвечайте им, пока не окажетесь на твердой земле.
Такие металлические островки время от времени погружаются в лаву. Но не паникуйте, Чубакка настолько вынослив, что может некоторое время стоять в этой раскаленной жиже
В дело вступает Чубакка — ваш верный похмáтый друг. Не смотрите, что он смахивает на гориллу, он — гуманоид! Впрочем, особым гуманизмом по отношению к врагам Чубакка не отличается.
Эта платформа приостановит ваше падение по трубе. Но вам надо будет срочно ее покинуть, так как платформа тут же повезет вас обратно.
ЗАВОД УГНАТОВ 1


Super STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK
ЗАВОД УГНАТОВ 2
Чубакка занят подготовкой решительного прорыва, в котором главной фигурой будет Люк Скайуокер. Близко время, когда Люк скрестит свою лазерную саблю с саблей самого Дарта Вейдера!
Поднимаясь по этому склону, своевременно уничтожайте рабочих-угнатов, спускающихся вам навстречу.
Вас беспрестанно обстреливают пушки, висящие над островками.
Если вы постреляете в это место, то обнаружатся скрытые призы. Возьмите их для того, чтобы подлечиться.
ЗАВОД УГНАТОВ 3
Продержитесь этот отрезок, и вы вырветесь из этой "мясорубки". Чтобы попасть в другую!
Эти лазерные установки стреляют тройным залпом. Выстрел обычно происходит тогда, когда вы прыгаете. Так что будьте осторожны.
БОСС: МУСОРОСБОРНИК
Перед вами огромный мусоросборник угнатов. Единственная его цель, на данный момент, уничтожить бедного Чубакку раз и навсегда. Надо "внушить" мусорке, что она ошиблась, полагая, что это просто. Для начала сбейте самонаводящимися ракетами трубы, через которые босс выплевывает мусор. Затем уничтожьте корпус этой огромной машины. А потом добейте спасательную капсулу. Здесь очень подойдет прием "Кручение".
greatdragon.ru


МОРОЗИЛЬНИК
Этот этап невероятно долог, опасен и скучен. Но зато здесь есть уйма тайных мест, заполненных всевозможными призами. Так как для Хана Соло это последний этап, имперцы стараются сделать его последним и для игры в целом. Отборные имперские штурмовики, уйма Свободных Охотников, возглавляемых Денгаром, и куча механических клешней, пытающихся вас "поцапать". Если вы все же преодолели все эти опасности, вам предстоит встреча с боссом — огромной морозильной камерой. Для того, чтобы ее победить, вам надо забраться на самую высокую платформу и стрелять оттуда не переставая. Если здоровье у вас на максимуме, вы разделаетесь с боссом.
РЕАКТОР 1
Здесь, в реакторе, начинается решающее сражение с имперцами. Но до победы еще очень далеко.
Сквозь эти проемы вы сможете попасть в коридор нижнего уровня. Однако, стоит ли? Нижний уровень просто загружен различного рода боевыми установками, скрытыми лазерами и другой "кухонной утварью". Так что, используя Силу "Подъем", выбирайте верхний, более безопасный путь.
Вот конец коридора. Теперь вам придется прыгать по страшно узким платформам. Сила "Подъем" вам очень пригодится.
Такие пушки теперь можно уничтожать значительно быстрее. Вам надо лишь использовать Силу "Заморозка", и тогда пушка уничтожается одним ударом. Приз, который вы найдете в обломках, полностью скомпенсирует энергетические затраты.
РЕАКТОР 2
Этот участок может стать для вас фатальным, если вы хоть на миг ослабите внимание. Предварительно осмотрите платформы, которые находятся над и под вами. Прыгайте только тогда, когда уверены, что не полетите в пустоту.
Осторожнее продвигайтесь по этим платформам. Используйте обе кнопки "L" и "R" для осмотра места следующего шага и прыжка.
Если же вы вдруг не удержались на платформе, используйте "Подъем", чтобы вновь оказаться на твердой земле. Вашему продвижению будут мешать солдаты на воздушных мотоциклах. Но не паникуйте, это будет продолжаться недолго.
Теперь главный злодей — Дарт Вейдер. Уважая ваше мастерство Джедая, он скажет: "Сила с тобой, молодой Скайуокер". Затем два светящихся клинка скрестятся в полумраке. Вейдер — тоже Джедай и еще более опытный, чем Люк. Потому сразу используйте подсечку и атакуйте Вейдера со спины. Проделайте этот трюк несколько раз, и ваш противник со словами "очень впечатляет", покинет место схватки.
Если вы полагаете, что одного поединка достаточно, чтобы победить Дарта Вейдера, вы не Джедай и не знаете, на что способны Джедаи! Как вы вообще добрались до этого места?
РЕАКТОР 3
Как и раньше, старайтесь пользоваться верхним путем. Он еще не раз докажет свою относительную безопасность.
Уничтожайте эти пушки новым способом, используя "Заморозку", увидите, это намного практичнее.
В этом месте вас атакуют полчища элитных имперских штурмовиков. Уничтожайте их на контратаках.
Если вы подниметесь по этим платформам повыше, то найдете большое количество призов.



Все новые и новые опасности, непрерывные прыжки и махание саблей. Когда же это кончится?

В этом месте вы отыщите восстановление здоровья и восполнение Силы.

Еще одна драка с Вейдером. Воспользуйтесь старой тактикой. Но на этот раз ваш противник не убежит, а используя свою Силу, разобьет окно, и ветер втянет вас туда...

Тут вас будут преследовать имперские солдаты. Вам не привыкать!

РЕАКТОР 4

Преодолеть этот проем невероятно сложно, так что используйте "Подъем" на полную катушку.

Вы можете спокойно навернуться с этих платформ, если, как следует, не рассчитаете прыжок.

РЕАКТОР 5

Последний отрезок ваших подвигов. Ответный удар, нанесенный Империей, будет доблестно отбит. И, конечно, финальная схватка с Дартом Вейдером!

Последняя дверь этапа. Последний шаг. Последнее сражение. Столько сил приводится в действие! Вы скажете: "А может, я жить хочу?" Тогда, на кой черт, простите за выражение, вы вообще садились играть в эту игру? Нет, назад дороги нет, и вам предстоит финальное сражение с Дартом Вейдером

БОНУС-УРОВЕНЬ

После того, как Вейдер милостиво выкинул вас в окно, вы летите по этому коридору. Ваша цель собрать как можно больше жетонов, а следовательно, и очков

Знайте, Сила всегда пребудет с Вами!

ДАРТ ВЕЙДЕР

Вы, наконец-то, встретились с Вейдером в схватке, которая решит все. Как только сражение начнется, сразу же ставьте блок и отразите серию мощных выпадов. Затем сам Лорд Сята уйдет в глухую оборону и начнет сыпать на вас мусор. Прыгайте и разбивайте эти железные баки и трубки. В некоторых вы найдете восстановление Силы. Как только ... подготовка ... захлебнется, и Вейдер пойдет в наступление, используйте свою подсечку для того, чтобы оказаться сзади. А затем, применив Силу "Управление Саблей", кидайте ваше оружие прямехонько в Вейдера. Эта атака отнимает у вашего противника максимум энергии. А когда у Дарта энергии останется совсем чуть-чуть, ...н вновь начнет направлять на вас металлический мусор. В этом случае держите наготове Силу "Излечение", чтобы нечаянно не умереть, и продолжайте атаковать своей саблей.

CONGRATULATIONS YOUNG JEDI!

YOU HAVE BEATEN THE EVIL IMPERIAL LORD, DARTH VADER.

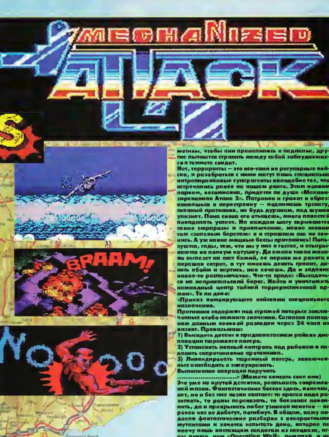
Duck Wader

РИНГ

«Operation Wolf»
против «Mechanized Attack 2»

Вот это да, наш ринг превращен в поле грандиозного сражения двух до зубов вооруженных армий! Правила благородного единоборства безжалостно отброшены. Поскольку в обеих играх главные герои как бы отсутствуют (то есть сидят с автоматом или джойстиком наизготовку по другую сторону экрана, ведь не скажешь же, что главный герой — рамка прицела!), на защиту своего достоинства поднялись армии злодеев, которые, в обычных условиях, наоборот, всячески мешают делать добрые дела и выполнять порученные задания. Ой, то что здесь творится, трудно передать словами. В поднебесье идет ожесточенная схватка между сверхзвуковыми реактивными истребителями и маневренными вертолетами. Солдаты из «Operation Wolf» при активной поддержке бронемашин и боевых катеров выбили террористов из джунглей, но потерпели неудачу при попытке захватить плацдарм в пещерах. Вообще-то, у «Mechanized Attack 2» чувствуется более мощный оборонительный потенциал — крейсер, монстры-супертанки, локомотивы-роботы и ударный отряд настоящих терминаторов. Однако, эта армия, не привыкшая отступать, вперед продвигается тоже с большим трудом: крейсер попытался заплыть из морского залива в мелководную лесную речушку, но сел на мель, локомотивы сиротливо стоят в железнодорожных тупиках, а танки не могут угнаться за верткими бронетранспортерами, давящими бестолковых терминаторов. Регулярная армия осталась наверху, армия террористов, как водится, ушла в подполье (то есть в подземелья — пещеры и канализацию). После бесплодных попыток разгромить врага на своем поле боя, оба противника начали досаждать друг другу мелкими пакостями — одни выманивают супертанки и локо-





мотивы, чтобы они прилепились к подлодке, другие пытаются стравить между собой заблудившихся в темноте солдат.

Нет, террористы — это все-таки не регулярные войска, и разобраться с ними могут лишь специально натренированные суперагенты наподобие тех, что встречались ранее на нашем ринге. Этим командным парням, несомненно, придется по душе «Механизированная Атака 2». Патронов и гранат в обрез: кинешься в перестрелку — поднимешь тревогу, тихонький противник, не будь дураком, под шумок улизнет. Пока снова его отыщешь, много пакостей понаделать успеет. На каждом шагу скрываются такие сюрпризы и приключения, какие всяким там «зеленым беретам» и в страшном сне не снились. А уж какие мощные боссы притаились! Пользуются, гады, тем, что мы у них в гостях, и отыгрываются на полную катушку. Да иной такая махина вылезет на свет божий, ее первая же ракета в порошок сотрет, а тут имеешь десяток гранат, десять обойм и вертись, как хочешь. Да и задание какое-то расплывчатое. Что-то вроде: «Высадиться на неприятельский берег. Найти и уничтожить командный центр тайной террористической армии». То ли дело:

«Приказ командующего войсками специального назначения.

Противник содержит под стражей пятерых заключенных особо важного значения. Согласно последним данным боевой разведки через 24 часа их казнят. Приказываю:

1) Высадить десант в предполагаемом районе дислокации тюремного лагеря.

2) Установить полный контроль над районом и подавить сопротивление противника.

3) Ликвидировать тюремный лагерь, заключенных освободить и эвакуировать.

Выполнение операции поручить

............................» (Можете вписать свое имя)

Это уже не крутой детектив, реальность современной жизни. Фантастических боссов здесь, конечно, нет, но и без них возни хватает: то врагов надо разогнать, то раны перевязать, то боезапас пополнить, да и прикрывать побег узников нелегко — не ровен час не добегут, погибнут. В общем, кому надоела фантастические разборки с невероятными мутантами и хочется испытать дело, которое по плечу лишь настоящим солдатам из спецназа, игры лучше, чем «Operation Wolf», пожалуй, и не найти.

G.Dragon


У меня был компьютер "Спектрум",
работал так, как будто это не компьютер,
а третья мировая война —
все время сбоился, а потом взорвался.
Я — человек упорный, потому купил себе Dendy®
К моему большому сожалению,
я играл в "Battletoads"
на китайском картридже
(так как картриджи с маркой Dendy®
доходят в Томск не все),
а хитрые китайцы,
очевидно решили,
что четвертый этап
никто не пройдет,
и обрезали игру на этом месте,
и я, пройдя четвертый этап,
увидел пустой экран.
Путем тщательного сопоставления фактов
я пришел к выводу, что G. Dragon
и Великий Дракон одно и то же лицо.
Вернее, одна и те же их морды.
Все права защищены.
Перепечатка возможна
лишь журналу "Видео-Асс" Dendy®.
Текст письма проверен системами
МАМА и БАБУШКА.
Dendy



Даже динозавру ясно, что "Видео-Асс" Dendy© — Это супер журнал!
Я знаю все места в черном плаще, где находятся GO. Так как эта игра мне надоела, что писать про это я не буду.
FUN CLU
Если моя писанина понравится хоть одной голове Gr. Dragon'a,
не успели пройти определенный уровень игры,
а срок гарантии на картридж истек,
нужно обращаться за помощью?

Окончание. Начало в прошлом номере журнала

Комикс

КРИСТАЛЛ

А.Миляев

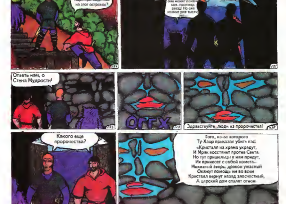
С.Рассказов

Текст песни: Сырцов Б.А.

Это наша цель: храм, где никто не молится Богу...

!!

2 дня спустя...





Здорово! Но, увы, в пророчестве нет ни слова о нашем возвращении на Землю!
Вы не вернетесь на Землю, пока не будет восстановлено Равновесие! Именно вы своим падением на Гофран нарушили защиту храма Вечности и, тем самым, помогли похищению кристалла Равновесия. Верните кристалл в храм Вечности, только это поможет вам вернуться на родную планету!
Взяв снаряжение в лодку, друзья отправились на запад, через море в земли, на которые пала тень Мрака. Шел десятый день пути...
ЗЕМЛЯ!
Пряниками нас, похоже, не встретят, да и оркестром тоже...
Ваня, может еще одного червячка заморишь?
Да пусть живет. Когда-нибудь сам помрет от обжорства!
КРАК
Это что еще за туча с клешнями? Не слабо!
Ну, и куда теперь идти?
Как куда? Вперед!
А в это время внизу в долине...
Я чувствую присутствие посланцев Света, там наверху, в горах. Привести их ко мне!
Что это они там делают?
Это у них прогулка перед обедом из трех блюд...
Здесь нам не пройти...
Разве что на танке!


ОРРХО
Тараканов-то наползло!
Беги, Ваня! Похоже, они сильнее!
ТУК
Ребята! Я вернусь!
Полежу здесь, подумаю — утро вечера мудренее.
Ох! Скучно! Лежишь тут целыми днями, ни спалить кого, ни тебе подраться Ну, куда бедному дракону податься!
Вот это птичка?!
Как смеешь ты, презренный червь, оскорблять последнего из рода огнедышащих зверозмеящеров...
Полегче на поворотах, приятель! Я ведь и обидеться могу.



...причем так, что даже жевать тебя долго не буду!
Уж больно ты крута, птичка!
БОМ
М-м-м.. Ничего не понимаю!
Ты первый человек на этой планете, который не испугался меня...
Да я, вообще то не местный!
Я это почувствовал!
Ну, давай знакомиться! Меня зовут Иван.
А я Ираклитдин, сын Дрока и Шаровой Молнии...
Короче, Ираклий.
Э хе хе. Скучно мне, Ваня...
Слушай, Ираклий, помоги мне, а заодно и повеселишься от душ. Это удовольствие я тебе гарантирую!
ВРООУ
Тысяча лет прошло с тех пор когда я так веселился в последний раз. Еще жив был мой отец. Бедный папочка!
Дорога в страну Мрака проходит сквозь озеро. Тебе придется идти одному — я за всю жизнь так и не научился плавать.
Ираклий, подожди меня здесь. Наше веселье еще не кончилось!
ВЛЮФ


Похоже, силы Света совсем ослабли без этого куска стекла.
Кристалл под этим колпаком, только вам его не доведется увидеть
Отдайте их озерным монстрам. Да, и веревки развяжите — веселее плясать будут.
BPOOOY
БОФ
А вот и я! Я не слишком задержался?
Сезон охоты на тараканов объявляю открытым!


Ну, а теперь можно и о кристалле поговорить...
КЛИНГ
БОФ
!



greatdragon.ru


Помнишь меня, Ту-Хаор?!
Ну, вот с долгами рассчитались. Ты не скучал, Ираклий? Сейчас еще повеселимся!
Я надеюсь, Барчи, что на добрую выпивку да с хорошей закуской мы заработали!
Конечно, Ваня, но драконов мне еще угощать не приходилось!
Это ж сколько в него может влезть?
Из-за острова на стрежень,
На простор речной волны,
Выплывают расписные Стеньки Разина челны.
На переднем Стенька Разин, Стенька Разин — на втором,
И на третьем — Стенька Разин, на четвертом, тоже он.
И на пятом — Стенька Разин, Стенька Разин — на шестом,
Это ж надо так набраться. Стенька Разин — на седьмом.
Volga, Volga
mother Volga,
Volga russkaya recka
You have
no presents
From Donskoy kazzak
Stenka Razzin!
Да-а, уж!



Отдохнув после бурного веселья, попрощавшись с Барни и его дочкой, наши герои отправились на восток к лесу, где находился храм Вечности...
Дальше вы поедете одни. Теперь вы справитесь и без нас.
Смотри, Кейн! Это, наверное, то, что мы ищем... храм!
!!
Да, вот он!
Да кто ты такой, что смеешь говорить так о вещах, тебе неведомых? И что вы, люди, можете знать о линии, которая разделяет добро и зло?
Да, ты прав, старик — мы просто люди. Но, по-моему, и в этот раз именно от простых смертных зависел успех дела.
Не только делу, но и себе помогли вы, ибо в моих силах вернуть вас на Землю. Встаньте на этот камень.
My God!
BOOM
Счастливого пути!

КОНЕЦ



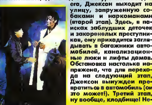


Мы выявили адиу закоиомерность: как только по телевидеиию покажут очередиой забойиый клип Майкла Джексоиа или шепнут про его очередную предполагоемую жеинтьбу или развод, в редакцию начииают прнходнть письма (больше от девочек) с просьбами рассказать поклоиикам зтога американского певца о его житье-бытье. Располагае самыми что нн на есть достоверными источниками информации в мире видеонгр, редакцне решила удовлетворить многачисленные просьбы и с зтой целью обратилась к письму Эдуарда Ушарова из Златоуста. Эдик, используе приставку «Мегадрайв», сумел с рнском для жизни раскрыть ие-которые страннцы жизнн Майкла Джексона, возможно, неведомые самому певцу.

Итак, слово Эдуарду.

«Эта игра сделана по музыкальному фильму «Майкл Джексон». В ней, как и в кнно, Майкл борется с наркотиками и очень любит детей». Узнав, что один нехороший человек (Эдуард его так и называет — «враг иомер 1») занимается распространением зтой заразы в детской среде, Майкл кидается на ега паиски, папутиа отучав малалеток от пагубной привычкн. «Враг номер 1» — опытный преступник и пречется насталько умело, что Майклу предстоит пройти целых шесть этапов, чтобы покончнть с ним. Тем более, что на стороне злодее целае наркомафие, включающае вооруженных баидитов, собак н мертвецав. На и спасабнасти самого Майкла — выше средиих (кта же этаго не знает!), ега музыка акалдавывает врагов, которые, забыв а стрельбе и драках, пускаютсе в плес, стоит лишь подольше понажимать кнопку «А». К делу спасение детей Джексаи приступает в некатором подобии американского клуба тридцатых годов (первый этап игры). Открывав падрвд все двери и окна этага заведение, Майкл бьет встречных мужиков и кошек до тех пор, пока ему на шею не седет абезьена и покажет, где находитсе босс уровне. Пабедив ега, Джексан выходит на улицу, запруженную собакамн и наркоманамн (втарой этап). Здесь, в паисках заблудших деточек и закоренелых преступникав, ему прихадитев заглвдывать в багажники автомабилей, канализационные люки н лифты дамав. Обстановка насталька иапрвжена, чта длв перехода на следующий зтап, Джексон выиуждеи превратитьсе в автомобиль (ои зто может!). Третий зтап, ну вообще, клодбище! Несчастиых деток занесло и сюда. Майкл ищет их, открывае могилы и отбивавсь от осатаиелых мертвецав. Покойники поопаснее живых — носетсе как угорелые и убивают с одного удара. А уж чтабы справитьсе с мертвецамн, разабранными на части, Майклу придетсе пустить в хад свое музыкальное дарование и заставить их сплесать. (Танцуют они, между прочим, весьма занвтно). Из мрака кладбища неутомимый спасатель детей взмывает к горным вершинам (четвертый зтап). Ба! Шустрые мертвекн тоже здесь! Джексон становитсе спелеологом и занимаетсв изучеиием пещер, старавсь не стать дабычей прожорливых пауков. Избежав паутииы и вызвалив ачередную партию малолетних жертв наркобизнеса, отважный певец попадает на завод, где затаился «враг номер 1». Эта уже пвтый зтап. Отбиваесь от гангстерав, ваоруженых лазерами, Джексон исправно продолжает спасать детей, которых бандиты запрятали в различиых цехах, пагребах и т.п. Он все ближе и ближе подбираетсе к главарю преступной организации, но... тот ухитреетсе улизнуть на персаиальиам касмическом корабле. Шестай зтап. Джексон в космосе. Превратившись в робота, он преследует «врага иамер 1» па всей галактике. Вот он, враг! Ега атметка видна на зкране локатора с правай стороны. Стрелеет, еще, разбойиик! Ну, мы ему покажем. «Трн премых попадание, корабль «врага намер 1» взрывоетсе, о Майкл Джексаи, таржествув, удолеетсе в неизвестное», — заканчнвает свое описание Эдуорд.

Michael Jackson Майкл Джексон



8 бит

1942
Если ваш самолет сбил эскадрилью желтых самолетов противника, возьмите то, что осталось на месте последнего сбитого самолета:
— увеличение орудий в два раза,
— исчезновение всех находящихся на экране вражеских самолетов,
— помощь двух маленьких самолетиков.

Гамзат Шахбанов, г Москва

Double Dribble
Чтобы перехватить у противника мяч, идите прямо на него, нажимая обе кнопки «Турбо»

Вова и Сережа Кувяевы, г Москва

Ferrari
Я хочу дополнить Романа Мальгина («Dendy» №11) и дать оставшиеся коды (кроме American, Brazilian и San Marino, которые дал Роман)
4 Monaco (40 очков) CPVH-FLC8 TWBZBWBVBSBSB,
5 Canadian (50 очков) 8DVH-FLC8 LTBZBWBVBSBSB,
6 Mexican (60 очков) WZVH-FLC8 LMBZBWBVBSBS4,
7 French (70 очков) M9VQH-FLR NSBXBZBWBVBVB,
8 British (80 очков) JTVFHQLR PBBRBXBXBVB-VB,
9 German (90 очков) RNVQFHRL PXBKBR-BXBXBVB,
10 Hungarian (100 очков) FCVQRFHL SNFNBKBR-BXBVB,
11 Belgian (110 очков) S6VQFRHL SKFNFFBKBCB-VB,
12 Italian (120 очков) 7GVQFRHL VWFNFF-BKBCBXB,
13 Portugues (130 очков) LQVQFRHL WTFNFT-BKBCBXB,
14 Spanish (140 очков) 9WVQFRHL WMFVFTFB-BCBXB,
15 Japanese (150 очков) CZVQFRHL ZSFVFSFBB5BXB
А в «Australian» набранные очки определяются местом, которое займешь, плюс 150 очков

Николай Упоров, г Екатеринбург

Final Mission
Каждые 10 тысяч очков — жизнь

Алексей Борунов, п Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл

Flintstones
Чтобы сделать бесконечные жизни, нужно нажать «Start» и джойстик вверх.

Алексей Борунов, п Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл.

Lemmings
Если одновременно нажать джойстик вправо или влево вместе с кнопкой «В», можно получить для леммингов любой вид помощи: зонтик, карту, динамит и т п

Леонардо 2, г Москва

Tiny Toon
Если у вас девять жизней, морковь лучше не собирайте — десятую все равно не дадут.

Вова и Сережа Кувяевы, г Москва

Road Fighter
Столкновение отнимает пять литров топлива, но столкновение с разноцветной машиной прибавляет десять литров топлива

Гамзат Шахбанов, г Москва

Tale Spin
Чтобы попасть в призовую комнату (BONUS STAGE), на первом этапе нужно пострелять в пробоину затонувшего корабля

Alisia, г Саратов

Snake 2
Чтобы попасть с первого этапа на третий надо в начали игры встать на отдельно стоящий кубик, расположенный в левой стороне посреди воды, и прыгните на нем. Если вас затянет в кубик, то вы окажетесь на третьем этапе игры

Дмитрий Коробков г Москва

Snake 2
На этапе, где на вас падают колокола и плавники, нужно взять плавник и, подойдя к большому водопаду, нажать на прыжок и держать кнопку «В». Тогда с помощью плавника вы поднимитесь на водопад

Александр Маркарьян г Москва

Little Ninja Brothers
Все оставшиеся пароли
Город Шорин.
Начало приключений
M▲SKLL C+3MKJ VPWMZC S+FKTT 4BKZN3 7-F3XL L
Добыв в замке йома подсвечник
WJ4D▲▲ LR■VQF ●Y7V■J TR●T44 FKTCW■RJ●■+▲ ▲
Получив от отшельника GOLDEN CLAW
NQT2LL C+3MJ7 5XW▲47 K+FKTX 4BKZN3 +-F37L L
После победы надо всеми бойцами можно отправиться в храм к Гену и Рику за колокольчиком
GLTJKK BH2L+C — ■VD46 RH■JSW 3-JYM2 H7H26K K
Получив колокольчик, пора покинуть легендарный город:
5●3-RR +●B▲PJ HL4KDF Y●LQZ5 CHQ7TB ●G●BFR R
Деревня Чатзи:
Начало приключений
7MQFGG 5DZZCS ZS2BP6 5F-D-J KT5BWZ 5VFSNG 2GG
Добыв в стране снега автомобиль DRAGSTAR
HRY6PP GMCCNS GZ+2+F W●JMJS T4●K7L WG●■S7 FPP
Колдун Вил побежден и освобожденная от злых чар принцесса Лейла пообещала вам свою помощь
BCNLMM DJ77JG J+HYM6 DHGJ4F P3LQTN JLJQH▲ 4
Девиллиан, самый главный воин клана йома, пал в огненном дворце от вашего меча. Путь в Мели-Тонг свободен:
4▲6SDD 2-W2CF N4DHYW CC5-5G HQC7T7 K2-Y2▲ D
Город Йокан:
Собрав все колокольчики, надо посетить башню Шин-Шин
QZ5GXX ●▲+W▲■MNQTRP WWV▲R3 3■WT+3 — SWR2+ ZXX
Деревня Чатзи:
Заручившись поддержкой небес и вернув разум великану пора вызывать на бой самого Галпа
F■2K33 SY●22+ FK7B7T K2ZYV7 7+2YM7 ■W2V7M 533

G Dragon

Operation Wolf
Если, пройдя четыре раунда, подключить второй джойстик и нажать на все кнопки, появится дополнительный раунд

Олег Заючковский г Москва

Little Ninja Brothers
Хочу поблагодарить Вас за помощь, оказанную мне в деле освобождения китайского народа от клана Ема.
Пожалуйста, напечатайте в журнале этот код
YYJ2LL C+53RX FJ4-●D GKF+FN WKKV●3 JKHDZP T
Этот код дает Вам LV-40, 18073 монеты, 224 жизни и 544 в запасе (8 SWEET BUN и 1 MEAT BUN). У вас будет автомобиль и 8 батареек к нему и другие полезные вещи. Но у вас будет только 1 колокольчик.
Если вы хотите сразу сразиться с королем Галпом, то код
VQ▲GXX ●▲KWTB FJ■FJM ●SV▲+2 W●WD-Z FWTQNG X
дает вам все 7 колокольчиков, LV-45, 242 жизни, 13588 монет и многое другое

Анатолий, г Москва

Little Ninja Brothers
Самый простой способ одолеть самого первого босса, самозванного мэра Дели-чуса — запустить в него одним из камней, лежащих на поле боя

Антон В., г Москва

2010 год
(Street Fighter 2010 год)
Если вы нажмете на крестик второго джойстика, то окажетесь на следующем этапе

Александр Пушкарев г Хабаровск

8 бит



Batman
Чтобы не взорваться на мине, нужно подойти к ней и, когда включится детонатор, быстро убежать.

Алексей Борунов, п Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл.

Battletoads
Несколько советов:
— 100000 очков — жизнь. Удары кулаками приносят больше очков, чем с разбега,
— ударьте 10 раз одну и ту же ворону и получите кучу очков плюс жизнь,
— если вы умрете, то появитесь на месте отметки. Если же вы его пройдете, то на экране все взорвется, и вы получите 5000 очков,
— выберите двух игроков, дойдите до призовой жизни, возьмите ее и убейте второго игрока. Используйте его CONTINUE и начните этап с начала. Так вы сможете получить три дополнительные жизни.

Георгий Тарасов, г Томск

TMNT Tournament Fighters
Мы с друзьями устраиваем в этой игре тотализатор: в режиме TOURNAMENT случайным образом (с помощью кубика) выбираем четырех бойцов, делаем ставки и передаем управление этими бойцами компьютеру. Почти, что ипподром...

T-REX, г Красноярск

Tale Spin
В игре на каждом этапе, кроме последнего, существуют две двери, залетев в которые можно получить по одной или две жизни и заработать очки. Как их найти?
1 этап. 1-я дверь — в начале этапа под водонапорными баками поворачиваешься спиной к водопаду и стреляешь вниз под баки у земли. 2-я дверь — на первом корабле, под кормой, где стоят два ящика на фермах-опорах, нужно стрелять слева направо в нижнюю часть опоры.
2 этап. 1-я дверь. Афиша с названием игры. На правой стороне ближе к верхнему углу афиши стрелять вперед или назад. 2-я дверь — в лабиринте, в тупике перед подъемом на стадион. Стрелять в кирпичный прямоугольник справа налево.
3 этап. 1-я дверь — в правой части облака с мешком денег (в начале этапа). 2-я дверь — почти в конце этапа. Небольшая гора, рядом высокий пик, и за ним две тучки. Стрелять сверху вниз между горой и тучкой.
4 этап. Обе двери на лестнице в конце этапа при подъеме наверх.
5 этап. 1-я дверь — в высоком белом здании со стороны дома со шпилем. Стрелять во второе окно снизу. 2-я дверь — в левом верхнем углу решетки. Стрелять справа налево.
6 этап. 1-я дверь — в самом начале этапа на потолке после выступа. Стрелять в боковую поверхность выступа справа налево. 2-я дверь. Сразу после первой вагонетки опуститесь в яму поглубже и стреляйте справа налево.
7 этап. 1-я дверь — в конце спуска в каменное подземелье, стрелять внизу у пола справа налево. 2-я дверь — с правой стороны пальмы. Стрелять справа налево.

Алексей Фоломеев, г Москва

Tiny Toon
Если у вас девять жизней, морковь лучше не собирайте — десятую все равно не дадут.

Вова и Сережа Куваевы, г Москва

Max Warrior
2 — 5963,
3 — 0501,
4 — 0705,
5 — 2168,
6 — 2687,
7 — 3279.

Дмитрий Ведерников г. Новокузнецк

Wrestlemania
Поставьте на цифру 2 (чтобы за рингом был ваш помощник). Во время игры, если вам потребуется помощь, нажмите и держите «Select», ваш напарник запрыгнет на ринг и поможет вам. А если подойти к нему и нажать «Select», то вы поменяетесь местами (на ваше место станет другой боец с полным запасом жизней).

Михаил Сударушкин, г Камышин, Волгоградская обл.



Mickey Mause 3
На развилке в шестом уровне выход находится слева вверху.

А Ткаченко г Первомайский, Харьковская обл. (Украина)

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ   ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Contra Fighter
Пароль на шестой уровень X369NXXGB. Для запуска игры с повышенной сложностью нужно набрать пароль ZND39N5XF.

Дмитрий А г Ростов-на-Дону

Contra Farce (Другое название — **Super Cantra 6**)
Если в начале игры, когда на стене есть цифра «17», нажмите на «Start» (пауза) и «Select». У вас будет 17 жизней.

Анатолий Крейнерт с Тахта Амурской обл

Ninja Turtles 2
С двумя вертолетами, которые появляются в середине и конце стадий, лучше всего расправляться суперударами Леонардо.

Дмитрий Резник, г Омск

Small Mario
Ставьте на все значки по два очка. Так хоть какую-то сумму, да выиграете. И не ставьте на семерку — она почти никогда не выигрывает.

Игорь Захаров, г Томск

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Bottletoods Double Drogon
В этой игре с самого начала можно получить 11 жизней вместо трех. Но только, если играть одному. Для этого нужно в начале игры выбрать режим «TWO PLAYER —GAME A», чтобы можно было бить своего партнера и начать игру. Сначала убейте синих роботов, затем, взяв своего партнера (нужно встать на него и нажать кнопку «B»), донесите его до первого орешка, в котором лежит жизнь. Здесь бросьте партнера и возьмите жизнь. Затем, победив встречных противников (желтых роботов, красную летающую пушку и т.д.), вновь возьмите партнера и несите его до следующего орешка. Взяв вторую жизнь, убейте партнера. И по его «CONTINUE» повторите эту операцию. Проделав все это до окончания всех трех «CONTINUE», вы начнете играть один, имея 11 жизней (5 видимых и 6 невидимых)!

Максим Алаев
г. Москва

Lode Runner
Чтобы сменить этап, нажмите кнопку «Select», а если хотите уменьшить или увеличить скорость, нажмите «Select», а затем «Select» и «Турбо-А» одновременно.

Кирилл Храпунов
г. Москва

Revolution Heroes
На экране выбора игрока нажмите кнопку «B» и «Start», и вы попадете в меню выбора этапов и сложности игры.

Яков,
г. Норильск

Robocop 2
В шестом уровне в самом начале отойдите назад, и вы попадете в «бонус-раунд».

Сергей Серегин,
Серпуховской р-н,
Московская обл.

Snow Bros.
Нажимая джойстик вверх, можно переключать уровни. Если нажать «Select» и выбрать 2 или 5 минут, получите бесконечные жизни и лучшее оружие.

Александр Извеков
г. Новосибирск

Spy vs Spy
В игре нужно найти: 1) сумку, 2) ключ, 3) деньги, 4) билет, 5) бумажник. Затем входите в дверь, на которой нарисован самолет.

Дмитрий Резник,
г. Омск

Widget
Пароль 123350 дает возможность выбрать любой из четырех уровней.

Дмитрий Ведерников
г. Новокузнецк

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Super Morio Bros. 3
Если играть Марио-медвежонком, то по ходу игры можно превращаться в каменную статую, до которой никто не сможет дотронуться. Делается это нажатием джойстика вверх и «B». Это можно делать даже на лету.

Гамзат Шахбанов, г. Москва

Tiny Toon
Если нажать на середину крестика, персонаж, получив большое ускорение, помчится как ветер. Можно сделать ускорение поменьше, для этого нажмите кнопку «B» и, не отпуская ее, джойстик вперед.

А. Ткаченко
г. Первомайский,
Харьковская обл. (Украина)

Super Morio Bros. 5 USA
Чтобы выше прыгнуть, сделайте следующее. Нажмите джойстик вниз и, когда ваш герой «заморгает», отпустите крестик джойстика и нажмите, не двигаясь, прыжок.

Максим Хлюнев,
г. Октябрьский, Башкирия

Tom & Jerry
В BONUS ROUND на уровне 1-2 лучше не заходить — там можно потерять жизнь.

Вова и Сережа Куваевы,
г. Москва

Сколько этапов в играх?
Ninja Turtles — 11,
Tom & Jerry — 15;
Ninja Cat — 11,
Super Contra — 8,
Battle City — 50,
Duck Tales — 6,
Little Mermaid — 5;
Twin Eagle — 5

Михаил Гусев
г. Снежинск Челябинской обл.

Сколько этапов в играх?
Arcanoid — 50,
Battletoads — 7,
Disney Land — 5,
Final Fight 2 — 5,
Ghostbusters 2 — 6,
Green Beret — 6,
Kick Master — 8,
Legend — 4,
Mickey Mouse 3 — 7,
Nyankies — 5,
Super Spy Hunter — 5,
Tiny Toon — 6

Просто Серега, г. Москва

А почему не..?

«Почему черепашек представляют как туповатых мутантов, способных только махать кулаками. Ведь с их участием не создано ни одной мало-мальски интеллектуальной игры. Только драки, драки и драки. А ведь в мультфильме черепашки живут настоящей жизнью: выслеживают преступников, разгадывают загадки, путешествуют по разным странам и поглощают пиццу в огромном количестве. И я думаю, что нужно сделать игру, где черепашки будут представлены в ином свете. Если игрок не только станет участником боевика, но и сможет пошевелить мозгами, то такая игра будет просто замечательной»

T-REX, г. Красноярск

С письмом многоуважаемого чудовища из Красноярска мы попросили разобраться Великого Дракона (кто поймет крутого монстра лучше, чем другой такой же монстр?). Немного поразмыслив, Великий изрек нижеследующую гениальность.

Действительно, игр про ниндзя существует множество, но, в большинстве своем, там главные герои — не легендарные «воины-тени», а самодовольные самураи или, вообще, перекачанные тупые мордовороты. На досуге я решил определить, какие же игры «настоящие», а какие — подделки под подлинных ниндзя. Сначала надо было четко решить, кто же такие ниндзя. Поразмыслив, я определил минимум требований, которым должен удовлетворять настоящий «супершпион средневековья». Итак, настоящий «воин-тень»

— не дерется со всеми подряд и, вообще, предпочитает пробираться тайком,
— умеет преодолевать воздвигнутые противником преграды,
— во время драк пользуется всевозможными трюками, чтобы взять ошарашенного противника «тепленьким»,
— сведущ в восточной медицине и использует эти знания для поддержки собственных сил или измора врагов.

Претендентов на третье место (два требования) прямо завал. Но тут надо разбираться в тонкостях, ведь если герои «Ninja Turtles 1», «Captain America», «Darkwing Duck» и др. напоминают «воинов-теней», то «Castlevania», «Friday the 13th», «Little Mermaid» — ну совсем не «ниндзюшные» игры.

Второе место (три требования) поделили «Little Ninja Brothers» (нет возможности преодолевать преграды) и «Zen Intergalactic Ninja» (герой дерется, ну очень по-простому, без трюков). Правда, если вникать поподробней, «Братья-ниндзя» круче «Зена» в смысле путешествия по разным странам (то есть городам), вооружению, познаниям в медицине, да и во время драк могут подкарауливать противников и нападать из-за укрытий. Но вникать в подробности не обязательно — уже то хорошо, что хоть две более-менее нормальные игры нашлись.

К сожалению, я не встречал игр, удовлетворяющих всем четырем требованиям. Так что первое место пока что пустует. Но я вместе с T-REXом надеюсь, что это ненадолго.

G. Dragon

MegaDrive

Golden Axe 3
За пять освобожденных заложников вам добавляется жизнь

Михаил и Илья Кесаревы, г Москва

The Ren and Stimpy Show
Пароль на 2-ой уровень — 8BX0000 0DJB4WS

Евгений Токарев, г Ульяновск

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
В первом уровне игры надо уничтожить все фиолетовое. Кроме горшков и мячиков, есть фиолетовые объекты, которые, на первый взгляд, невозможно перекрасить, например, телефон-автомат. На него нужно встать, нажать паузу и выбрать монетки (COIN), затем выключить паузу и нажать кнопку «С». Вы звоните в рядом стоящий дом. После разговора из дома выходит человек в фиолетовом костюме. Сходу побрызгайте его и прыгайте на крышу автомата

Вадим Николаев, г Москва

Addams Family
Пароли &1YK4, ?1H1T, ?&91Z, V&S1H, VDHK4, VLKKV

Марат Нигаметзянов г Казань

Bare Knuckle 3
На втором уровне в конце первого эпизода (улицы), когда вы деретесь с клоуном и кенгуру, убейте клоуна. После его смерти кенгуру переметнется на вашу сторону. Теперь после того, как вы умрете, установив CONTINUE, вы сможете выбрать кенгуру

Виктор Морозов, г Сыктывкар

Hit the Ice
Пароли
2 (Blue) — 1QQ3,
3 (Pink) — 2A13,
4 (Yellow) — 2R93,
5 (Purple) —3AH3,
6 (Green) — 3RQ3,
7 (Grey) — 4B13.

Евгений Благовещенский, г Дмитров Московской обл

Roar of the Beast
(Beauty and the Beast)
Ненавязчивый, но полезный секретик к игре
А делать нужно вот чего когда появляется заплаканная рожица чудовища, на джойстике наберите следующую комбинацию —
вверх, вправо, «А», «В», «А», вниз, влево, «А», вниз, «В», вверх «В», «В», «А»

После сих действий нажмите указательным пальцем кнопку RESET и приготовьтесь упасть в обморок, ибо вашему взору предстанет удивительная картина, представляющая собой меню, с помощью которого можно поставить любой уровень и даже просмотреть красивые картинки из мультфильма, завершающие игру.

Владимир Суслов г Москва



Super Nintendo



Flashback
Сложность игры — Normal
BGSFM — New Washington
PRHG — Cyber Tower Show
WNPQVX — Earth
NMRYL — Dungeon
SNTHN — Alien hideout (part 1)
KLZHT — Alien hideout (part 2)

Duck Wader

Magic Boy
Пароли
Wet World 1 — LKLKLKLK,
Plastic Place 1 — GGGGHHHH,
Future Zone 1 — FTBCFTBC,
Sand Land 2 — JLKDJLKD,
Wet World 2 — SQTHSQTH,
Plastic Place 2 — RPBCCBPR
Future Zone 2 — JLNMRQDB

Евгений Благовещенский, г Дмитров Московской обл

Super Empire Strikes Back
Easy
Hoth 1, part 1 WDWDWB
Hoth 1, part 2 NSRSCL
Hoth 2 CSPTNP
Rebel Base BHRDHL
Hoth 3d HMGPWJ
Outside AT-AT LDGLTJ
Inside AT-AT LLJFBJ
Rebel Base 1 WLJWDN
Rebel Base 2 WBWHRW
Millenium Falcon NCCGSP
Dagobah 1 GLTTDJ
Dagobah 2 GJBHNF
Bespin 1 MCDGRJ
Ugnaught PGPNMG
Carbon NGMSJB
Bespin 2 RLMSWJ
Cloud 3D MBRCGB
Reactor SWPMSS

Duck Wader

Дилерская сеть Dendy®

Алматы
«Буркит»
Магазины **«MAGIC»** (ул Кабанбай батыра 71) **ТД «Зангар», Центральный Детский Мир, «Товары для детей»** (ул Розыбакиева 66) **«Ушкын»** (мкр 8, д 8)

Архангельск
«Ориана»
Магазин **«Dendy®»** (ул Поморская 10)

Белгород
«Ириде»
Магазины **«Птичье молоко»** (ул Ленина 40) **«Дом торговли»** (ул Костюкова), **«Детский Мир»** (салон на 1-м этаже), универмаг **«Белгород»** (отдел на 3-этаже)
В г Старый Оскол «Подарки» (мр-н Жуковка)
«Крахол»
Магазины **«Крахол»** (ул Садовая 112), **«РИФ»** (ул Губкина, 27), **«Алиен»** (ул Фрунзе 68)

Волгоград
«Дабл»
Магазины в г Волгограде **«Книголюб»** (ул Мира, 11) **ЦУМ** (Аллея Героев) **«Торговый Центр»** (ул Ким) **м-н №14** (ул Казахская, 29), **«Светлячок»** (ул 64-й Армии 22) **«Галантерея»** (пр-т Героев Сталинграда 30), **«Малыш»** (ул Штеменко 34) **«Универсам»** (ул Ополченская, 11а) **«Книги»** (ш Историческое, 164), **«Книжная Лавка»** (Краснополянская, 14)
Магазины в г Волжский **«Буратино»** (пр-т Ленина, 30), **«Дом Быта»** (ул Машиностроителей 29)
Магазин в г Элиста ул Горького 35

Екатеринбург
«Альсо»
Магазины **«Альсо-Электроник»** (ул Шаумяна 73) **к/т «Салют»** (ул Толмачева, 12) **«Dendy®»** (ул Культуры 3)

«Тейм»
Магазины **«Филателия»** (ул Народной Воли 43а), **«Торговый Центр»** (ул Красных Командиров, 72), **«Дом Книги»** (ул Антона Валека 12)

Ижевск
«Канон»
Магазины **«Dendy®»** (отдел в фойе Театра Оперы и Балета) **ЦУМ, «Электротехника в быту», «Арсенал-Сервис»** (ул Кирова 11), **«Золотая линия»** (ул Ленина, 158) **«Каскад»** (ул Горького 49) **«Дом Быта»** (ул Красноармейская 127) **«Ветеран»** (ул Сивкова 109)

Калининград
«Калинка»
Магазины **«Маяк», «Детский Мир»**

Киев
«Прайм»
Магазины **«Сказка»** (ул Красноармейская, 54), **«Детский Мир»** (секция «Театр-Л»), **«Аврора»** (б р Перова)

Я показал другу журнал «Видео-Асс» Dendy®, он там вычитал про игру «Shinobi» и немножко «двинулся». Он взял все деньги, которые копил на Junior (хотя зачем ему Junior, что ему Мегадрайва-2 не хватает?), пошел в магазин и купил эту игру! В общем, на улицу он не выходит уже три дня, только в школу Надо к нему сходить.
г.Чита

Краснодар
«Салют»
Магазин **«Dendy®»** (ул Шаумяна, 66)

Красноярск
«Аверс»
Магазины **ТЦ «Красноярье», «Орбита», «Детский Мир»** (пр-т Мира)

Магнитогорск
«Алеко»
Магазины **«Dendy®»** (пр-т К Маркса, 121) **«Орбита», «Зори Урала», «Культтовары», «Рубин», «Огни Магнитки»**

Москва

Фирма Dendy®
(ул Пречистенка 40, тел (095) 245-19-96) — оптовая торговля
Фирменные магазины «Dendy®»
Красная Пресня-34, ул. Петровка-12, переход м.«Театральная»-ГУМ — розничная и мелкооптовая торговля
Отделы розничной торговли **Ленинский-99, пр-т Вернадского-109 (м Юго-Западная – без выходных), ВВЦ пав «Стандарты», Сходненская 23, ун-г «Перовский», Цветной б-р 13 (помещение «Цирка»)**

«Интерком»
Магазин **«Зенит»** (2этаж)

«Ратекс»
Торговая точка **ул Новая Басманная, д 20**

ВВЦ
Павильоны **«Культура», «Радиотехника»**

«Софтермат»
Магазины Старокалужское шоссе 62, **«Феникс»** (м Петровско-Разумовское)

«Падис»
Магазин **«Dendy®»** (Волоколамское ш , 1, к 1)

«Пьезо»
Торговая точка ул Буженинова 16

«Алвент»
Торговая точка Валдайский пр д 16

«Мегаком»
Магазины **«Рафаэль-Электроника»** (ул Вешняковская 18), **«Игротека Dendy®»** (ВВЦ пав Центральный)

Нижний Новгород
«Атлас»
Магазины **«Dendy®»** (ул Б Покровка, 39 – кинотеатр «Орленок»), **«Dendy®»** (ул Советская 16 (ост «Площадь Ленина»)), **«Dendy®»** (Ц Сормова ул Ефремова 4), **«Dendy®»** (ул Маяковского 12) **«Спорт»** (отдел «Dendy®» пр т Ленина 61)

Новокузнецк
S T I C
Магазины **«Дом Dendy®»** (пр Металлургов 20 к 3) **«Детский Мир»** (пр Металлургов 34)

Новосибирск
«Сибирский самородок»
Магазин **«Алькор»** (ул Вокзальная Магистраль, 5)

«Дюал»
Отдел в магазине **ГУМ «Россия»**

Омск
«Макинтех»
Магазины **«Дом быта»** (Герцена, 19) **«Спартак»** (Нефтезаводская, 24) **«Спорттовары»** (Рождественского 6) **«Заозерный»** (Заозерная, 24)

Пенза
«Витас»
Магазины салон **«Dendy®»** (ул Кураева, 4), **«Электроника»** (ул Мира), **«Универсам 175»** (пр-т Строителей, 90)

Ростов-на-Дону
«Политехника»
Магазин **«Пионер»** (ул Большая Садовая 76), универмаг **«Солнышко»** (ул Б Садовая 103), **«Dendy®»** (пер Газетный, 34 205)

Самара
«Квазар-Инфо»
Магазины **«Dendy®»** (Московское ш 77), Стара Загора 27 и 141 ул Фрунзе 110

Саратов
«Первый Легион»
Магазины **«Дом Dendy®»** (ул Пугачевская 159) г Балаково **«Юбилейный»**, *г Балашов* **«Товары для детей»**

Санкт-Петербург
«Фаэтон»
Магазины **ДЛТ, «Гостиный Двор», «Пассаж», «Питерский», «Нарвский», «Купчинский»**

«Стиплер СПб» (Фонтанка, 105)

«Континент СП»
Магазины **«Континент»** (Лиговский пр-т 148), **ТД «Петергофский»** (Старо-Петергофский пр-т, 44/46) **СКК им Ленина, «Фирма Форос»** (ВО 7 я линия 24) **«Мир Игрушки»** (Дыбенко, 25), универмаг **«Московский»** (Московский пр-т, 25)

Сыктывкар
«Скрин»
Магазины **«Аур»** (ул Коммунистическая 85), **«Дом быта»** (ул Первомайская 72) **«Товары для Дома»**, универмаг **«Сыктывкар»**

Таллинн
«Линакор»
Магазины **«Галентис»** (ул Эндла 8), **«Эгард»** (ул Линнамяе, 57)

Тольятти
«ЛАНСиТ»
Магазины **№28** (ул Лесная, 44) универмаг **«Русь»**

«Колибри»
Магазины **«Русь на Волге»** (ул Революционная), **«Аккорд»** (ул Мира, 90а) **«Атлант»** (ул 50 лет Октября, 1),

Томск
«Томком»
Магазины **«Техническая книга»** (ул Нахимова, 15), **«Искра»** (пр Ленина, 99) **ЦУМ** (секция «Электротовары» на 1-ом этаже»), **«Спутник»** (р-он Томск-1)

Челябинск
«Оргтехника»
Магазины **«Торговый Центр», «Канцтовары»** (ул Ленина,71)

Чебоксары
«Ассоль» *Магазин* **«Элтрейд»**, (ул Гагарина 20)

Ярославль
«Спектр-Сервис»
Магазины **«Альфа»** (ул Депутатская 7), **«Радио-Музыка»** (Московский пр т 143), **«Садко»** (ул Чкалова, 2), **«На Проспекте»** (пр т Ленина 50)

Было у меня два компьютера «Made in China» — BT-8000 и HITEX-8000, но, увы, приказали долго жить.
Алексей Сидоров, г. Чита

КАТАЛОГИ ИГР ДЛЯ ВИДЕОПРИСТАВОК

CLASSIC & JUNIOR

1	4-in-1 (Tntris)	
2	Addams Family	П-1
3	Adventure Island 2	П-1
4	Advnntum Island 3	П-1
5	Batman 2	П-1
6	Batman 3	П-1
7	Battle City	8-1/2
8	Battletoads	8-1/2
9	Bnst nf tke Besl	С-1/2
10	Bomberman	А-1
11	Captain America	П-1/2
12	Caplain Sky Nawk	Б-1
13	Castlevania(DnvllTnwn)	П-1
14	Ckessmaster	И-1/2
15	Ckip & Dain	П-1/2
16	Ckip & Dain 2	П-1/2
17	Ckip & Daie 3	П-1/2
18	Cnntra	Б-1/2
19	Super Cnntra	Б-1/2
20	Darkwing Duck	П-1
21	Digger	А-1/11
22	Dnubln Dragnn 3	Б-1/2
23	Dracula	Б-1
24	Duck Tales	П-1
25	Duck Talns 2	П-1
26	F-1 Bace	С-1
27	F-1 Snnsatlnn	С-1
28	Fancy Billiard	С-1/2
29	Fnrrari	С-1
30	Flintstonns 2	П-1
31	Gknst'n'Gnbklins	П-1
32	Gknst Busters 2	П-1
33	Gnai 1	С-1/2
34	Gnid Mndol	С-1/2
35	Tke Gnnnins	П-1
26	Gotcka	Б-1-П
37	Grnen Beret	Б-1/2
38	Nigkway Star	С-1
39	The Huet Fer «Red Octoker»	П-1
40	Ice Climbnr	П-1/2
41	Jackin Ckon	П-1
42	Jumping Kids	
43	Jungln Bnnk	П-1
44	Jurassic Park	П-1
45	Kagn	Б-1/2
46	Karatnka	С-1
47	Lemmings	П-1
48	Littln Mnrmoid	П-1
49	Mack Bider	С-1
50	Mc Dnnald	П-1
51	Mnckanlznd Attack	Б-1-П
52	Mickny in Numberland	И-1
52	Mickey Mnuse	П-1
53	Mickey Mnuse 3	П-1
54	Mickey Mnuse 4 (Mickey's Safari)	И-1
55	Missinn Impnssibln	П-1
56	NBA Basketkaii	С-1/2
57	Ninja Turtles	П-1
58	Ninja Turtlns 2	П-1
59	Ninja Turtlns 3	П-1
60	Ninja Turtles 4	П-1
61	Operatinn Wnlf	Б-1-П
62	Prince nf Pnrsia	П-1
63	Prince nf Pnrsia + Top Gun 3	
64	Puniskar	Б-1/2
65	Real Basketkall	С-1/2
66	Rnd Fnr Jacknl	Б-1/2
67	Rnad Figkter	С-1
68	Rnknenp 2	П-1/11
69	Bnbnenp 3	П-1/11
70	Bnknenp 4	П-1/11
71	Sknnling Bonge	С-1-П
72	Silk Wnrm + 1945	
73	Sky Dnstrnyer	Б-1/11
74	Sneenr	С-1/2
75	Snlnmon's Kny 2	П-1
76	Spidnr Man	Б-1
77	Star Fnren	Б-1
78	Stick Nunlnr (Bladns nf Stenl)	С-1/2
79	Strnnl Fighter 4	С-1/2
80	Super Basketball	С-1/2
81	Super Marin	П-1/11
82	Supnr Marin 3	П-1/11
83	Supnr Mario 16	П-1/11
84	Super Multi 2 in 1	
85	Super Multi 3 in 1	
86	Super Multi 4 in 1	
87	Super Multi 8 in 1	
88	Super Ninja Turtlns 2 in 1	
89	Taln Spin	П-1
90	Tnnnis	С-1/2
91	Terminator 2	8-1/11
92	Tntris 2	А-1/11
93	Tiny Toon	П-1
94	Tn tkn Eartk	8-1-П
95	Tom & Jnrry	П-1
96	Tnp Gun	8-1
97	Tnp Gun 2	Б-1
98	Tnp Gun 3	Б-1
99	Wnrewnlf 2	П-1/11
100	Wnrld Cup Sneenr	С-1/2
101	Wrnckinq Crew	П-1/11
102	Wnrld Champinnskip Nigel Mansnll's	С-1/2

GAME BOY™



Alien 3
Alleway
Batman Animotion
Battletnads/D.Dragnn
Binnic Battler
Binnic Cnmmandn
Cknssmaster
Dnsnrt Strike
Dnnkey Knng (SGB)
Dracula
Duck Tales 2
F-1 Bace (на 4 игрока)
GB Gallnry
Nigh Staknss Gambling
Nit tke Ice
Itcky & Scratcky
Kid Dracula
Kid Icarus
Kirby's Dreomland
Little Mermoid
Marin & Ynski
Mega Man 3
Mega Man 4
Mickey's Dagernus Chasn
Micro Mackines
Mnnstnr Truck Wars
Mnrtal Knmbat 2
Mntncmss Maniacs
Mr Nuts
NBA Jom
Pop'n Twinbee
Probotector 2
Qix
Smurfs
Stargatn
Supnr Marin Land
Super Marin Land 2
Tarzan
Tennis
Tessnran
Tntris
Tiny Tnnn Adv. 1
Tiny Tnnn Adv. 2
Tiny Toon Adv. Spnrts
TMNT 2
TMИT 3
Warin Blast
Warin Land
World Cup Sneenr
Yngi Bear
Ynsbi's Cookie

КАТАЛОГИ ИГР ДЛЯ

SUPER NINTENDO™

ALADDIN
ANIMANIAC
ASTERIX
AXELAY
BATMAN'n' ROBIN
BATMAN RETURNS
BATTLECLASH
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON
BIKER MICE FROM MARS
BLACKHAWK
BRETT HULL HOCKEY[NEW]
BRUTAL
BUBSY
CANNOT FODDER[NEW]
CARRIER ACES[NEW]
CASTLEVANIA
CHOPLIFTER 3[NEW]
CLIFFHANGER
CYBERNATOR
DONKEY KONG COUNTRY
DRAGON'S LAIR[NEW]
EARTH WORM JIM[NEW]
EEK THE CAT
F1 POLE POSITION 2
F-ZERO
FIFA SOCCER
FLASHBACK[NEW]
FULL TROTTLE RACING
FUN & GAMES
GHOUL PATROL
GOOF TROOP
HUMANS
INDIANA JONES
ITCHY & SCHTCHY[NEW]
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK 2
LEGEND OF ZELDA
LION KING
LEMMINGS 2
LOST VIKINGS
MARIO PAINT + MOUSE
MEGA MAN X
METAL MARINERS
MICKAEL JORDAN
MICKEY MANIA
MICKEY'S MAGICAL QUEST
MICRO MACHINES
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT 2
MR. NUTS
NBA JAM
NHL`95
NIGEL MANSELL INDY
PITFALL
POP'N TWIN BEE
PRINCE OF PERSIA
RETURN OF JEDI[NEW]
RICE OF THE ROBOTS[NEW]
SAFARI[NEW]
SHAQ FU
SMURFS[NEW]
SPARKSTER[NEW]
SPIDER-MAN TV
STARGATE[NEW]
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER ADVENTURE ISLAND 2
SUPER BATTLETANK 2[NEW]
SUPER GHOULS`N GHOSTS
SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
SUPER METROID
SUPER PROBOTECTOR
SUPER SOCCER
THEME PARK[NEW]
TINY TOON ADVENTURES
TINY TOON - WILD'N WACKY SPORTS
TRUE LIES[NEW]
TURN & BURN[NEW]
VIRTUAL SOCCER
WARLOCK[NEW]
WOLVERINE
WORLD CUP STRIKER
WWF RAW
YOGI BEAR[NEW]
ZOMBIES

PANASONIC 3DO



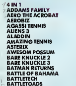
AD & D SLAYER
ALOHE IH THE DARK
BATTLE CHESS
BLOHDE JUSTICE
BURHIHG SOLDIER
COWBOY CASIHO
CRASH & BURH
DRAGOH'S LAIR
ESCAPE/MONSTER MAHOR
ESPH SOCCER
FATTY BEARS FUH DESK
GOLF
HOLMES 1
HOLMES 2
HORDE
IHCREDIBLE MACHIHE
JOHN MADDEH FOOTBALL
JURASSIC PARK
LIFE STAR HOUSE
MAD DOG 2 LOST GOLD
MAD DOG MCGREE
MEGA RACE
MICROCOSM
MOHSTER MAHOR
HIGHT TRAP
NOVA STORM
OUT OF THIS WORLD
PEBBLE BEACH GOLF
PUTT PUTT (JONES THE PARADE)
PUTT PUTT,F
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW WAR OF SUCCESS
SHOCK WAVE
SOCCER KID
STAR CONTROL 2
STAR WARS REBELS ASSAULT
STELLAR SEVEH
SUPER WIHG COMMAHDER
TOTAL ECLIPSE
TWISTED GAME SHOW
VR. STALKER
WAY OF THE WARRIOR
WHO SHOT JOHHHY ROCK

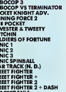
Дорогие друзья!

Рекомендуем вам НЕ присылать нам письма с просьбой выслать приставку, картридж или фирменный каталог игр, и НЕ звонить по этим вопросам. Мы только делаем журнал, и эти вопросы вне нашей компетенции.

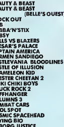
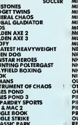
ВИДЕОПРИСТАВОК

SEGA MEGADRIVE 2



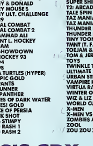


4 IN 1
ADDAMS FAMILY
AERO THE ACROBAT
AEROBIZ
AGASSI TENNIS
ALIENS 3
ALADDIN
AMAZING TENNIS
ASTERIX
AWESOM POSSUM
BARE KNUCKLE 2
BARE KNUCKLE 3
BATMAN RETURNS
BATTLE OF BAHAMA
BATTLETECH
BATTLETOADS
BEAUTY & BEAST
BEAUTY & BEAST (BELLE'S OUEST)
BLOCK OUT
BOB
BUBBA'N'STIX
BUBSY
BULLS VS BLAZERS
CAESAR'S PALACE
CAPTAIN AMERICA
CARMEN SANDIEGO
CASTLEVANIA BLOODLINES
CASTLE OF ILLUSION
CHAMELEON KID
CHESTER CHEETAN 2
CHIKI CHIKI BOYS
CHUCK ROCK 2
CLIFFHANGER
COLUMNS 3
COMBAT CARS
COOL SPOT
COSMIC SPACEHEAD
CRYING BIO
CYBORG JUSTICE
DAFFY DUCK
DASH'N'DESPERADOES
DESERT STRIKE
DR. ROBOTNIK'S
DRACULA (BRAM STOKER)

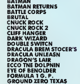
ECCO TNE DOLPHIN
ECCO THE DOLPHIN 2
ETERNAL CHAMPIONS
F-117 NIGHT STORM
F-15 STRIKE EAGLE
FANTASTIC DIZZY
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLINSTONES
GADGET TWINS
GENERAL CHAOS
GLOBAL GLADIATOR
GODS
GOLDEN AXE 2
GOLDEN AXE 3
GOOFY
GREATEST HEAVYWEIGHT
GREEN DOG
GUNSTAR HEROES
HAUNTING POLTERGAST
NOLYFIELD BOXING
HOOK
HUMANS
INSTRUMENT OF CHAOS
JAMES POND
JAMES POND 3
JEOPARDRY SPORTS
JOE & MAC 2
JUNGLE BOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK 2
KICKBOXING

KING OF MONSTERS
LANDSTALKER
LEGEND OF THE RING
LETHAL ENFORCERS
LOST VIKINGS
LOTUS 2
MC DONALD
MIDNIGHT RESISTANCE
MICKEY & DONALD
MICKEY MOUSE S
MICKEY ULT. CHALLENGE
MIG-29
MORTAL COMBAT
MORTAL COMBAT 2
MUHAMMAD ALI
MUTANT L. HOCKEY
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
NHL HOCKEY 93
NHL-94
NHL-95
NINJA TURTLES (HYPER)
OLYMPIC GOLD
OTTI FANTS
OUTRUNNER
PINK PANTHER
PIRATES OF DARK WATER
PIRATES! GOLD
PRINCE OF PERSIA
OUACK SHOT
REN & STIMPY
ROAD RASH 1
ROAD RASH 2



ROBOCOP 3
ROBOCOP VS TERMINATOR
ROCKET KNIGHT ADV.
SHINING FORCE 2
SIDE POCKET
SILVESTER & TWEETY
SKITCHIN
SOLDIERS OF FORTUNE
SONIC 1
SONIC 2
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STAR TRACK (N. D.)
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER +
STREET FIGHTER 2
STREET FIGHTER 2 + DASH
SUB TERRANIA
SUPER MONACO G. P. 2
SUPER SHINOBI 2
SUPER SHINOBI 3
T2: ARCADE GAME
TALE SPIN
TAZ MANIA
TAZ MANIA 2
THUNDER FORCE 4
THUNDER PRO WRESTLING
TINY TOON
TMNT (T. F.)
TOEJAM & EARL 2
TOM & JERRY
TOYS
TWINKLE TALE
ULTIMATE SOCCER
URBAN STRIKE
VAMPIRE KILLER
VIRTUA RACING
WINTER OLYMPICS
WIZ & LIZ
WORLD CUP USA 94
X-MEN
X-MEN VS SPIDERMAN
ZOMBIES ATE MY NEIGH.
ZOOL
ZOU ZOU ZOU

SEGA GENESIS CDX




BATMAN
BATMAN RETURNS
BATTLE CORPS
BRUTAL
CNUCK ROCK
CNUCK ROCK 2
CLIFF HANGER
DARK WIZARD
DOUBLE SWITCN
DRACULA BREM STOCER'S
DRACULA UNLEASN
DRAGON'S LAIR
ECCO TNE DOLPNIN
EYE OF BENOLDER
FORMULA 1 G. P.
GROUND ZERO TEXAS
NOOK
IRON NELIX
JURASSIC PARK

LAWNMOWER MAN
LETHAL ENFORCES
LUNAR SILVER STAR
MAD DOG MC GREE
MEGA RACE
MICROCOSM
MONKEY ISLAND
MORTAL KOMBAT

MY PAINT
NFL-94
NHL HOCKEY 94
PANIC
POWER MONGER
PRIZE FIGHTER
RAGE IN CAGE
REVENGE OF NINJA

RISE OF THE DRAGON
ROAD AVANGER
ROBO TNE ALESTER
SEVER SNARK
SHERLOK HOLMS-2
SILPNEED
SONIC CD
SPIDERMAN/KINGPIN
STAR BLADE
STAR WARS/ASSAULT
STELLAR FIRE
TERMINATOR
THIRD WORLD WAR
TNUNDER STRIKE
TOMCAT ALLEY
WING COMMANDER
WNO SNOT JANNY ROCK
WONDER DOG
WORLD CUP USA 94

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО·АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам.гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв. секретарь

«Видео-Асс» Dendy®
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жерикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» PREMIERE**
Валерий Катков — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Любовь Алова, Ольга Рейзен — ведущие редакторы журнала **«Видео-Асс» SUNRISE**
Лариса Гагарина — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» СТИЛАН**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Людмила Картузова — референт-координатор
Мария Голикова — референт-переводчик
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Григорий Симанович (Россия)
Андрей Барковский (Россия)

Татьяна Королева-Гебелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-95-59, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Цена свободная. 1995 год
ISSN 0204-3335 © «Видео-Асс»

Издательский дом «Видео-Асс» представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт Филипакки пресс»

СПАСИБО!

В статьях этого номера журнала использованы материалы писем Леонида Дерябина, г.Москва, Александра Дроздова, г.Раменское Московской обл., Игоря Черногривова, г.Кызыл, респ. Тува и T-REXa, г.Красноярск.

Редакция напоминает всем победителям наших конкурсов, что они могут выслать в адрес редакции свои фотографии, которые мы с удовольствием опубликуем в журнале.

Дорогие читатели!

В последнее время в редакцию начали звонить самые нетерпеливые видеоигроки с предложениями раскрыть какой-нибудь секрет или, вообще, продиктовать по телефону описание целой игры. Мы вынуждены отказываться от этих предложений, какими бы интересными они не были. Причина проста: ВСЕ УЧАСТНИКИ КОНКУРСА ДОЛЖНЫ НАХОДИТЬСЯ В РАВНЫХ УСЛОВИЯХ. По той же причине мы НЕ ПРИНИМАЕМ И НЕ РАССМАТРИВАЕМ материалы, переданные ПО ФАКСУ.

Напоминаем вам, что редакция принимает к рассмотрению ТОЛЬКО материалы, ПРИСЛАННЫЕ ПО ПОЧТЕ.

Адрес для писем: 103031, г.Москва, а/я 3.

Информацию о наличии журналов в продаже и ценах на них вы можете узнать по телефону 118-44-83.

ОТКРЫТА ПОДПИСКА на II полугодие 1995 года по каталогу Роспечати

ВИДЕО·АСС ЭКСПРЕСС	индекс 73585
ВИДЕО·АСС PREMIERE	индекс 73587
ВИДЕО·АСС Dendy	индекс 73586

Журнал **ВИДЕО·АСС Dendy®** зарегистрирован в Комитете по печати РФ. Регистрационный № 012067
Сдано в набор 20.02.95г.
Подписано к печати 26.03.95г.
Выход в свет 28.04.95г.
Формат 60х90/8, печать офсетная
Верстка, оригинал-макет **ВИДЕО·АСС**
Слайды, пленки – Ашетт-Филипакки пресс
Цветоделение, печать – типография г.Тампере

Редакция «Видео-Асс» 109280
Москва, Велозаводская, дом 6а
Тел. (095) 118-67-55, 279-95-59
факс (095) 118-89-47

Россия
Франция
Финляндия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd»
Тел. 231-97-18, факс 233-59-65

Как нас найти


GAME OVER!
Только она способна выдержать
атаки Великого Дракона!
Super Nintendo ™ —
Совершенная игровая система!
Ерахин Роман
greatdragon.ru



ВИДЕОПРИСТАВКИ: КАКУЮ КУПИТЬ?
ВЫБИРАЙ SUPER NINTENDO!
В магазинах
Dendy
по всей стране
Super 16 бит!
16+16+16 бит
Super Nintendo — первая настоящая 16-битная видеоигра: все три ее системы — процессор, звук и графика — построены как полноценные 16-битные (в отличие от, например, Sega, в которой 16-битный только процессор, а звук и графика — 8-битные)
Реалистичное изображение
Super Nintendo дает изображение выдающегося качества — в 4 раза больше цветов и в 3,2 раза больше точек, чем Sega, а каждый из цветов экрана может быть более, чем 30 тысяч оттенков.
Выбирая видеоприставку Sega и т. п., Вы можете купить китайский, тайваньский, или даже малазийский товар. SUPER NINTENDO производится ТОЛЬКО в Японии!
SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА
Цифровой стереозвук
Super Nintendo — первая видеоигра с записью на картриджах настоящего цифрового стереозвука с полным разделением каналов. Качество ее звука эквивалентно компакт дискам и несравнимо выше любых генераторов шумов и синтезированного звука приставок Sega, Kenga, Dendy-Junior и т п